

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе

*М. А. Сакварелидзе*  
М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«АНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ»**

**Направление подготовки, 54.05.03 «ГРАФИКА»  
специальность**

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

**Форма обучения очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»


Авторы: Н.В.Лукиных, доцент


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


Протокол № 29/1 от « 26 » 04 2018 г.

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

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман  
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко  
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой  В.М. Шипулина  
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета  
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© **Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова  
(ВГИК), 20 18**

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

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

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

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

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

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

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

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

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

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

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

### ***Задачи дисциплины:***

- постепенное знакомство студентов с многообразием форм, стилей, традиций различных школ мирового анимационного кино;
- знакомство с творческими достижениями и профессиональными открытиями выдающихся мастеров разных стран в постоянном сопоставлении анимационной классики с яркими явлениями современного анимационного искусства и с новыми звездными работами из текущего фестивального репертуара или индустриальной продукции мировой анимации;
- получение студентами концентрированной информации о творческих достижениях различных национальных школ анимации, соответствующих разным периодам истории современной мировой культуры, о выдающихся режиссерах и художниках, оказавших серьезное влияние на развитие этого искусства, о новейших открытиях, тенденциях и мастерах современного анимационного экрана, которые постоянно обогащают профессиональное мировоззрение режиссеров и художников.

Курс ориентирован на подготовку будущих художников анимационного кино и компьютерной графики, предлагает студентам профессионально структурированную информацию о многообразии возможностей современного искусства анимации и индустрии анимационного кино для формирования профессионального кругозора будущих специалистов анимации и мультимедиа и для их полноценной ориентации в сфере профессиональной деятельности.

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

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

Программа дисциплины «Антология мировой анимации» в сочетании с профилирующими дисциплинами факультета анимационного кино (как мастерство художника анимационного кино, техника движения, теория анимации и др.) дает возможность студентам:

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

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

*Дисциплина «Антология современной анимации» изучается на 1,2 курсах, в 1,2,3,4 семестрах. Общее количество академических часов – 180 (135 астрономических), 5 зачетных единиц. Форма промежуточной аттестации – экзамен за 4 семестре.*

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для более эффективного освоения следующей дисциплины: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики».

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

- способность владеть в письменной и устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области искусства и культуры (ПК-22);
- способностью использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции (ПК-23);
- способностью через работу в творческих союзах и объединениях влиять на формирование эстетических взглядов в обществе и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников-графиков (ПК-24).
- способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики (ПСК-108);

- способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства (**ПСК-113**);
- способность использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики (**ПСК-114**);
- способность создавать необходимые условия для личностного, духовно-нравственного, художественно-эстетического и профессионального развития обучающихся, готовя их к осознанному выбору и выполнению определенных ролей и функций в обществе (**ПСК-125**);
- способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения (**ПСК-126**);
- способность владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства (**ПСК-130**).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

#### Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы		Количество часов					
		Всего	В том числе по семестрам:				
			1	2	3	4	
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b>		<b>132</b>	<b>36</b>	<b>30</b>	<b>36</b>	<b>30</b>	
Лекции		81	18	15	18	30	
Практическая работа		51	18	15	18		
Самостоятельная работа		12		6		6	
<b>Вид промежуточной аттестации: зачет</b>		<b>36</b>				<b>Экз</b>	
<b>ИТОГО:</b>	часов	<b>180</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	

<b>Общая трудоемкость</b>	зач. ед.		<b>2</b>					
-------------------------------	----------	--	----------	--	--	--	--	--

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1 Структура дисциплины

*Дисциплина «Антология современной анимации» изучается на 1,2 курсах, в 1,2,3,4 семестрах. Общее количество академических часов – 180 (135 астрономических), 5 зачетных единиц. Форма промежуточной аттестации – экзамен за 4 семестре.*

### 2.2.2. Тематический план курса

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с Преподавателем				СРС
			Лек.	практ.	лаб.	инд.	
I курс, 1 семестр							
1	Вводная лекция с показом – природа анимационного искусства, иллюзия движения и одушевление на исторических и современных примерах. От эпохи оптических игрушек к новейшим формам анимации и мультимедиа.	1	1				
2	.Образ популярного героя в рисованном кино начала XX века и в современной анимации.	1	1				
3	Зарождение традиций объемной анимации в начале XX века и их продолжение в современном искусстве.	1	1				
4	Шедевры и традиции силуэтной анимации – пионеры и продолжатели в современной анимации.	1	1				
5	Графические эксперименты с игольчатым экраном – в начале 20 века и ныне.	2	1	1			
6	Авангардные формы в творчестве пионеров советской анимации в 20-30-е годы и продолжение традиций в отечественной анимации.	2	1	1			

7	Социальные и художественные тенденции развития мировой анимации -от авторских экспериментов к созданию индустрии рисованного кино 30-40-х годов в США и СССР.	2	1	1			
8	Идеология и эстетические каноны «железного занавеса» в советской анимации, пропагандистские формы в современной анимации.	2	1	1			
9	Процесс обновления мировой анимации после Вт. мировой войны. – от авангардных форм (О.Фишингера и Н.МакЛарена) к новой эстетике 60-х. и к современным тенденциям.	2	1	1			
10	Феномен Загребской школы анимации, мастера югославской анимации и их последователи в современной Хорватии и Словении.	2	1	1			
11	Б. Бозетто и мастера карикатурной анимации 60-70 годов, современная анимация Италии.	2	1	1			
12	Эпоха "оттепели" и обновления в советской мультипликации в 60-70-е годы. Знаменитые мастера и ученики отечественной анимации.	2	1	1			
13	Профессиональные открытия и творческие достижения пионеров чешской объемной анимации 40-60 годов прошлого века.	2	1	1			
14	Художественные открытия и авангардные киноэксперименты мастеров чешской анимации К.Земана и Я. Шванкмайера. Ученики и последователи.	2	1	1			
15	От традиций патриархов к новым авторским формам в современной анимации	2	1	1			



	Чехии и Словакии.						
16	Влияние чешской анимации на восточно-европейскую и советскую школу мультикино. Реформаторы советской объемной анимации.	2	1	1			
17	Традиции и открытия патриархов Британской рисованной анимации 40-50—60х г.г. и их влияние на современную анимацию.	2	1	1			
18	Достижения и звезды современного рисованного кино в Британии.	2	1	1			
19	Традиции, открытия и звезды объемной анимации Британии.	2	1	1			
20	Авангард и экспериментальные формы в современной анимации Британии.	2	1	1			
21	Успехи и особенности анимационных киношкол Британии. Звезды и многообразие форм новой британской анимации.	2	1	1			
22	Профессиональные уроки и художественные достижения российско-британского сотрудничества в сфере анимации на рубеже XX-XXI веков.	2	1	1			
23	Традиции и открытия звезд авторской анимации Канады – (Эксперименты К.Лив и ее последователи в мире и в России).	2	1	1			
24	Художественные открытия в творчестве великого канадского режиссера Фредерика Бака и его последователи в России.	2	1	1			
25	Многообразие художественных стилей и технологических форм в современной канадской анимации.	2	1	1			
26	Художественные достижения, мастера и	2	1	1			

	знаменитые школы Бельгийской анимации.						
27	Выдающиеся мастера и особенности голландской школы анимации.	2	1	1			
28	Знаменитые совместные проекты анимационных студий стран Бенелюкса и Франции.	2	1	1			
29	Открытия и звезды рукотворной французской анимации со второй половины XX века.	2	1	1			
30	Технологические и художественные достижения современной компьютерной анимации и киношкол Франции.	3	2	1			
31	Достижения и мастера швейцарской анимации. От художественных и педагогических опытов первопроходцев нац. анимации – к авторским фильмам современных звезд.	3	2	1			
32	Профессиональные достижения и многообразие художественных форм анимации Германии (со 2-й половины XX века).	3	2	1			
33	Мастера новой анимации и достижения киношкол Германии.	3	2	1			
34	Художественные традиции и мастера Израильской анимации.	3	2	1			
35	Открытия и звезды авторской анимации США со второй половины XX века	3	2	1			
36	Популярные герои, студии и культовые фигуры новой американской анимации на рубеже двух столетий.	3	2	1			
37	Классические традиции и авангардные формы польской школы анимации второй половины XX века.	3	2	1			
38	Художественные и	3	2	1			

	технологические достижения крупнейших звезд современной польской анимации (П.Думала, З.Рыбчинский и др.) .						
39	Художественные достижения, мастера и авангардные формы венгерской анимации.	3	2	1			
40	Художественные достижения, традиции и новейшие формы анимационного кино Болгарии и Румынии – от 60-х гг. XX века	3	2	1			
41	Феномен эстонской анимации - профессиональные традиции и звезды национальной киношколы (от патриархов советского периода к мастерам новой авторской анимации).	3	2	1			
42	Профессиональные традиции советского кино и новые формы авторской анимации выдающихся мастеров анимации из бывших республик СССР (Украина, Кавказ и Средняя Азия).	3	2	1			
43	Профессиональные традиции и художественные открытия норвежской школы анимации.	3	2	1			
44	Европейские традиции, самобытные формы и звезды современной анимации Финляндии.	4	2	1			1
45	Традиции, звезды и новые формы анимации Северной Европы – (Ирландия, Дания, Швеция).	4	2	1			1
46	Профессиональные традиции и художественные открытия современной анимации Португалии (со второй половины XX века. – до новых времен)	4	2	1			1

47	Национальные традиции и художественные особенности анимации Испании и стран Латинской Америки.	4	2	1			1
48	Европейские традиции, новые формы и звезды анимации Австралии и Новой Зеландии.	4	2	1			1
49	Творческие достижения и мастера анимации стран Африки (Египет, ЮАР) – от европейских традиций к художественной самобытности.	4	2	1			1
50	Художественные достижения, национальные традиции и европейские формы в современной анимации Ирана и Турции.	4	2	1			1
51	Классические традиции, звезды и художественное своеобразие современной Индийской анимации.	4	2	1			1
52	Эстетическое своеобразие, национальные традиции и звезды авторской анимации Японии. (со второй половины XX века).	4	2	1			1
53	Национальные традиции и иностранное влияние в современной авторской анимации Кореи.	4	2	1			1
54	Национальные традиции, художественные особенности и звезды современной анимации Китая.	4	2	1			1
55	Подражания великим мастерам и ошибки в работах студентов киношкол и дебютантов анимационного кино.	4	2	1			1
	Экзамен	36					
<b>ИТОГО</b>		180	81	51			12

### 2.2.3. Содержание дисциплины

1.Вводная лекция с показом – природа	От первых творческих экспериментов и
--------------------------------------	--------------------------------------

анимационного искусства, иллюзия движения и одушевление. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	изобретений «долюмьеровской эпохи» в середине и конце XIX века (праксиноскоп Э. Рейно, зоотроп, тауматроп и другие оптические игрушки, фотофильмы Э. Майбриджа) – к шедеврам пионеров анимации в начале XX века из Франции, Испании и США). Примеры игры с разными анимационными техниками в работах современных аниматоров мира.
2. Образ популярного героя в рисованном кино начала XX века и в современной анимации. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Популярные рисованные герои из антологии мировой анимации до рождения Микки-Мауса (до 1928 г.) – первые анимационные сериалы шведского карикатуриста В. Бергдала о Капитане Гроге, американские предшественники и конкуренты знаменитых персонажей Диснея (кот Феликс, пес Бимбо, Бэтти Буп и др.). Опыт создания популярных рисованных героев в современной анимации («Ну, погоди!», сериал «Симпсоны», фильмы Б.Плимптона и др.).
3. Зарождение традиций объемной анимации в начале XX века. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	От уникальных киноопытов танцора и кукловода А.Ширяева и великих творческих открытий пионера российской анимации В.Старевича к творческим экспериментам А.Птушко и современных мастеров мирового кукольного кино.
4. Шедевры и традиции силуэтной анимации. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	От великих открытий Л. Райнигер в 20-х и 30-гг. к творческим опытам в стиле силуэтной анимации в фильмах М.Осело (Франция) и других мастеров современного анимационного кино.
5. Графические эксперименты с игольчатым экраном. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Знаменитые фильмы и мастер-класс Александра Алексеева (Франция) в 30-х годах и современные формы работы с игольчатым экраном Алексеева в авторском творчестве режиссера и художника Ж.Дрюена (Канада).
6. Авангардные формы в творчестве пионеров советской анимации и продолжение традиций в творчестве	Традиции советского художественного авангарда в современной отечественной

<p>последователей.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>анимации. От авангардной эстетики ранних авторских фильмов Н.Ходатаева и М.Цехановского к торжеству пост-диснеевского реализма 40-50-х гг. в технологии "эклерной" мультипликации студии «Союзмультфильм». Знакомство с уникальными архивными киноматериалами и новыми документальными фильмами на эту тему.</p>
<p>7. Социальные и художественные тенденции развития мировой анимации - от авторских экспериментов к созданию индустрии рисованного кино 30-40-х годов в США и СССР.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Рождение и конкуренция двух мощных мульт-империй – Кинокомпании Уолта Диснея в США (1928 г.) и студии "Союзмультфильм" в СССР (1936 г.). Рисованные киногерои Диснея и «Союзмультфильма» в мирной и антивоенной пропаганде. Традиции Диснея, художника и предпринимателя, в современном анимационном кино.</p>
<p>8. Идеология и эстетические каноны «железного занавеса» в советской анимации, пропагандистские формы в современной анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Классические традиции и фильмы патриархов студии "Союзмультфильм" (сестер Брумберг, И.Иванова-Вано, В.Полковникова и др.) на идеологическом фронте 40-50 годов, и новые формы анимационной пропаганды (Соц. Реклама, клипы и др.) в контексте современных достижений мировой и отечественной анимации.</p>
<p>9. Процесс обновления мировой анимации после Вт. мировой войны. – от авангардных форм (О.Фишингера и Н.МакЛарена) к новой эстетике 60-х. и к современным тенденциям.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От авангардных экспериментов 30-40-х годов в творчестве немецких художников (В.Рутмана, О. Фишингера) к новой концепции анимационного фильма. Творческие и технологические открытия Н.МакЛарена (Канада) в 40-60 гг. и его влияние на развитие мировой анимации. Последователи Мак-Ларена в современном кино.</p>
<p>10. Феномен Загребской школы анимации и ее последователи.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Рождение новой концепции рисованного кино 50-60-х годов в знаменитых фильмах Д. Вукотича, Б. Довниковича, Н. Драгича и других мастеров студии «Загреб-фильм». Освобождение от влияния индустриальной «диснеевской» анимации – к свободным формам штучного авторского кино. Традиции Загребской</p>

	школы в современной европейской и отечественной анимации.
11. Б. Бозетто и мастера карикатурной анимации 60-70 годов, современная анимация Италии.. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Социальная сатира и кинотрадиции итальянского неореализма в рисованных авторских фильмах Б.Бозетто, Джанини и Луцатти. Последователи и ученики Б.Бозетто в современной итальянской анимации.
12. Эпоха "оттепели" и обновления в советской мультипликации в 60-70-е годы. Знаменитые мастера и ученики отечественной анимации. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	От успеха авторских фильмов и творческих открытий режиссеров нового времени – Ф.Хитрука, А.Хржановского, Ан.Петрова, В.Угарова, В.Носырева... к мировому признанию современной школы отечественной анимации.
13. Профессиональные открытия и творческие достижения пионеров чешской анимации в 40-50-60 годы прошлого века. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	И.Трнка - лидер и идеолог нового рисованного фильма и основоположник национальной школы кукольной анимации. Новаторские фильмы соратников Трнки – Б. Пояра, Г. Тырловой. Кукольное кино Чехии как лаборатория новых художественных форм и авангардных идей, его влияние на мировую анимацию.
14. Художественные открытия и киноэксперименты мастеров чешской анимации К.Земана и Я. Шванкмайера. Ученики и последователи. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Открытия и эксперименты К.Земана и Я.Шванкмайера, апологеты и продолжатели их творчества в современной анимации. Тенденции синтеза разных видов кино в современном медийном творчестве.
15. От традиций патриархов к новым авторским формам в современной анимации Чехии и Словакии. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Звезды современной чешской анимации – И.Барта, М.Павлатова, А.Климт и выпускники киношол...
16. Влияние чешской анимации на восточно-европейскую и советскую школу мульткино. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Традиции и обновление в советском кукольном кино. В.Курчевский и Н.Серебряков – реформаторы отечественной объемной анимации. Профессиональное и творческое развитие советской школы кукольного кино – от

	успехов 60-х годов до современных достижений на мировом экране.
17. Традиции и открытия патриархов Британской рисованной анимации 40-50—60х г.г. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Д.Халас – патриарх британской анимации, историк и теоретик мировой анимации, создатель крупнейшей мультстудия Европы «Халас и Бачелор». Творческие открытия первых звезд британской анимации Б.Годфри, Дж.Даннинг и их последователи в мире.
18. Достижения и звезды современного рисованного кино в Британии. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Достижения и открытия современного британского рисованного кино в авторских фильмах звезд мировой анимации Д. Джексон, Д.Куинн и М. Бейкера.
19. Традиции, открытия и звезды объемной анимации Британии. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Оскароносная студия «Аардман анимэйшн» – лидер мировой кукольной анимации. Поиски новых форм и материалов в фильмах Н.Парка, П.Лорда, их последователей. Авторская анимация Б.Первса.
20. Авангард и экспериментальные формы в современной анимации Британии. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Сочетание классических и новаторских форм в современном объемном и кино Британии. Авторский стиль и звездные фильмы режиссеров -Д.Бортвика, Д. Гривса, Бр. Куэй и др.
21. Успехи и особенности анимационных киношкол Британии. Звезды и многообразие форм новой британской анимации. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Творческие достижения и эксперименты звезд авторской анимации Британии (П. Буш, Р. Лингфорд и др.). Особенности профессионального обучения анимации и достижения студентов национальных киношкол Великобритании.
22. Профессиональные уроки и художественные достижения совместных российско-британских анимационных проектов на рубеже XXI века. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Открытия и достижения российско-британского сотрудничества (в анимационных циклах по пьесам Шекспира, по оперной и литературной классике).
23. Традиции и открытия звезд авторской анимации Канады – (Эксперименты К.Лив и ее последователи).	Оригинальные художественные опыты К. Лив с сыпучими материалами, живописью на стекле и комбинированными



<p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>технологиями анимации. Последователи режиссера в мировой анимации. Ожившая живопись и порошковая техника в знаменитых фильмах Н. Орловой и В. Петкевича (Россия), А. Корейво (Польша), М. Шартран (Канада)</p>
<p>24. Художественные открытия в творчестве великого канадского режиссера Фредерика Бака и его последователи в России.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Творчество Ф.Бака и его влияние на мировую и российскую анимацию. Рукотворные авторские фильмы А.Петрова.</p>
<p>25. Многообразие художественных стилей и технологических форм в современной канадской анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Достижения и авторские фильмы выдающихся мастеров канадской школы анимации – Р. Конди, К. Баркера, В. Тилби, Ж. Перлман, С. Шомэта и др.</p>
<p>26. Достижения, мастера и знаменитые школы Бельгийской анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Творчество Рауля Серве, соратника и продолжателя традиций Р. Магритта. Художественные достижения и принципы профессионального обучения аниматоров в киношколах Бельгии, знаменитые фильмы бельгийских студентов и выпускников.</p>
<p>27. Выдающиеся мастера и особенности голландской школы анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Знаменитые авторские фильмы П.Дриссена, Г. Ван Дийка, М.Дюдока де Вит и др. мастеров голландской школы анимации, новейшие успехи молодых аниматоров Голландии.</p>
<p>28. Знаменитые совместные проекты анимационных студий стран Бенелюкс и Франции.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Знаменитые анимационные циклы и совместные фильмы продюсеров и режиссеров Бельгии, Голландии и Франции (фильмы Э.де Сваэфт, компании А.Демюнк, цикл «Воображаемая опера» и др.)</p>
<p>29. Открытия и звезды рукотворной французской анимации второй половины XX века.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От классических персонажей П.Гримо и Р.Лалу к новым анимационным образам в авторских фильмах Ж.Лагуни, Ф.Мьель, Ж.Клапена, студии «Фолимаж» и др.</p>

<p>30. Технологические и художественные достижения современной компьютерной анимации и киношкол Франции.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От миниатюрных этюдов с 3D-персонажами к высоким художественным формам компьютерной авторской анимации в творчестве студентов и выпускников киношкол «Супинфоком», «Гоблен» и др.</p>
<p>31. Достижения и мастера швейцарской анимации. От художественных и педагогических опытов первопроходцев национальной анимации – к авторским фильмам современных звезд.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От полулюбительских фильмов в первопроходцев швейцарской анимации во второй половине XX века (Э. и Г. Ансорж) – к живописным авторским фильмам звезды мировой анимации Ж. Швицгебеля и выпускников киношкол.</p>
<p>32. Профессиональные достижения и многообразие художественных форм новой анимации Германии (со 2-й половины XX века).</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Знаменитые фильмы признанных мастеров кукольного и рисованного кино – от военных и послевоенных шлягеров к авторским фильмам Бр.Лауэнштайн, Р. Крумме, А. Хикаде.</p>
<p>33. Мастера новой анимации и достижения киношкол Германии.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Достижения анимационного образования в киношколах Германии, знаменитые фильмы студентов и выпускников, новейшие формы авторской анимации Германии.</p>
<p>34. Художественные традиции и мастера Израильской школы анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Традиции анимационного образования в Академии Искусства и Дизайна «Бецалель» в Иерусалиме. Фильмы выпускников Бецалель и звезд мировой анимации – Г. Алкабеца (Израиль – Германия), У.Кранота (Израиль-Дания) и др.</p>
<p>35. Открытия и звезды авторской анимации США со второй половины XX века.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От эстетических и технологических открытий постдиснеевской эпохи в творчестве выдающихся мастеров авторской анимации Д. и Ф. Хабли (вторая половина XX века) к авторским экспериментам независимых аниматоров нового поколения.</p>
<p>36. Популярны герои, студии и культовые фигуры новой американской анимации на рубеже двух столетий.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126,</p>	<p>Технологические и художественные достижения режиссера компьютерной анимации Д. Лассетера и его студии «Пиксар». Авторские фильмы и комиксы Б. Плимптона, новаторские работы</p>

ПСК-130	выпускников и студентов киношкол США.
37. Классические традиции и авангардные формы польской школы анимации второй половины XX века. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	От зарождения сети национальных мультстудий в культурных центрах Польши во второй половине XX века - к знаменитым авангардным экспериментам мастеров анимации прошлых десятилетий - Я. Леницы, В. Боровчика, В.Герша, К. Урбанского, Р. Чекалы, Е.Кучи и др.
38. Художественные и технологические достижения крупнейших звезд современной польской анимации (З.Рыбчинский, П.Думала и др.). <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Творческие открытия З.Рыбчинского и их влияние на современную компьютерную анимацию и видеоарт. Художественные опыты с техникой гравюры в авторских фильмах П.Думалы, молодая польская анимация, фильмы студентов и выпускников киношкол.
39. Достижения венгерской школы анимации в традициях классики и авангарда. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Художественная эстафета поколений – от первых опытов авангардистов 30-х годов (Д.Халаса, Б. Бартоша, Мохоли-Надь) к новаторским формам анимации в знаменитых авторских фильмах венгерских мастеров конца XX века - Ч. Варги, Ф.Рофуса, Ф.Цако, И.Ороса и студентов киношколы МОМЕ.
40. Художественные достижения, традиции и новейшие формы анимационного кино Болгарии и Румынии – от 60-х гг. XX века до нового тысячелетия. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Новые формы карикатурной анимации в авторских фильмах Д.Донева, С. Дукова, Т.Динова(Болгария) и Й.Попеску-Гопо (Румыния). Упадок и возрождение национальных школ анимации на рубеже нового тысячелетия.
41. Профессиональные традиции и художественные особенности Эстонской анимации – от патриархов советской школы к мастерам новой авторской анимации. <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	Феномен успеха эстонской школы анимации. Традиции и авангардные формы в авторских фильмах мастеров рисованного и кукольного кино - Р.Раамата, П.Пярна, Х.Вольмера, Р.Унта, Р.Хейдметса и их молодых коллег.
42. Профессиональные традиции советского кино и новые формы авторской анимации выдающихся	Традиции советской киношколы и новейшие успехи мастеров анимации Украины (И.Гурвич, Е.Сивоконь), Латвии

<p>мастеров анимации из бывших республик СССР (Украина, Прибалтика и Средняя Азия).</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>(А.Буровс, Р.Стиебра), Средней Азии (Н.Туляходжаев, С.Алибеков, Р.Усманов) и др.</p>
<p>43. Профессиональные традиции и художественные открытия норвежской школы анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От уникальных творческих опытов режиссера И.Каприно в кукольном кино с 50-х гг. прошлого века – до мирового признания современных авторских фильмов П. Сапегина, А. Келли, студентов национальной киношколы «Volda».</p>
<p>44. Европейские традиции, самобытные формы и звезды современной анимации Финляндии.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Классические и новаторские формы в авторских фильмах мастеров национальной анимации – К. Лиллквист, М.Римминен, Л.Невонен и выпускников финских киношкол.</p>
<p>45. Традиции, звезды и новые формы анимации Северной Европы – (Ирландия, Дания, Швеция).</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Мировые традиции и авторский стиль в творчестве мастеров и национальных школ анимации - Б.Ринг и киношколы «Animation Workshop» (Дания), студия «Frame work» (Ирландия), шведские студии анимации и др.</p>
<p>46. Профессиональные традиции и художественные открытия современной анимации Португалии (со второй половины XX века. – до новых времен).</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Многообразие стилевых и технологических форм анимации в авторских фильмах мастеров разных поколений – А. Фейджо, Р. Пессоа, П. Серрацины, Ж. М. Рибейро, Дж.Кавалейро и студентов киношкол.</p>
<p>47. Национальные традиции и художественные особенности анимации Испании и стран Латинской Америки.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Художественное своеобразие и национальный колорит авторских фильмов М.Риба и АВ.Соланас (Испания), Х.П.Зарамела (Аргентина), А.Абреу (Бразилия) и других мастеров.</p>
<p>48. Европейские традиции, новые формы и звезды анимации Австралии и Новой Зеландии.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Фестивальные успехи кукольной, рисованной и компьютерной анимации Австралии и Новой Зеландии на рубеже веков (фильмы С.Уотт, А.Элиота, Э.Лоуренса и др. мастеров).</p>

<p>49. Эксперименты и творческие достижения анимации стран Африки (Египет, ЮАР) – от европейских традиций к художественной самобытности.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От первых опытов анимационного творчества братьев Френкель в Египте - к авторским фильмам знаменитого художника В. Кентриджа из ЮАР.</p>
<p>50. Художественные достижения, национальные традиции и европейские формы в современной анимации Ирана и Турции.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Технологическое богатство и художественное своеобразие Иранской анимации второй половины XX века - от канонов изобразительного искусства Ислама к современной компьютерной графике.</p>
<p>51. Классические традиции, звезды и художественное своеобразие современной Индийской анимации.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>От учебных и воспитательных фильмов 60-70 гг. прошлого века к многожанровой современной анимации. Коллекция авторских фильмов мастеров разных поколений (режисеры – И.Патель, О. Шарма, Г. Рао и др.)</p>
<p>52. Эстетическое своеобразие, национальные традиции и звезды авторской анимации Японии. (со второй половины XX века).</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Западные влияния, авангардная стилистика и актуальная тематика в рисованных фильмах мастеров старшего поколения – О.Тезука, Й.Кури, Р.Киношита. Японская мифология и европейские формы в фильмах патриарха объемной анимации К.Кавамото. Образы мировой и национальной культуры в творчестве новых звезд японской анимации – К.Ямамуры, К.Като, Й.Мичушири и др.</p>
<p>53. Национальные традиции и иностранное влияние в современной авторской анимации Кореи.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Расцвет анимационной индустрии и успехи авторского кино в Южной Корее на рубеже веков. Европейская стилистика и национальное самосознание в авторских фильмах мастеров новейшей анимации.</p>
<p>54. Национальные традиции, художественные особенности и звезды современной анимации Китая.</p> <p><i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Национальные художественные традиции и авангардная стилистика анимационного кино Китая. От первых авторских опытов 50-60 годов к творчеству знаменитых современных мастеров – Чен Чи, Лей Лея и других независимых художников и режиссеров.</p>

<p>55. Подражания великим мастерам и ошибки в работах студентов киношкол и дебютантов анимационного кино.  <i>Формируемые компетенции:</i> ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130</p>	<p>Анализ работ начинающих аниматоров мира - от подражания знаменитым мастерам к обретению собственного стиля.</p>
---	--

#### 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

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

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

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция-беседа,
- лекция – дискуссия,
- лекция с разбором конкретных ситуаций,
- лекция с применением техники обратной связи,
- лекция – консультация, видеолекция
- мультимедиа лекция

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

**3.1. Текущий контроль.** Осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, по результатам выполнения самостоятельных теоретических работ. Оперативный контроль знаний студентов по дисциплине «Антология современной анимации» осуществляется на каждом лекционном занятии с помощью вопросов на понимание материала курса. **Итоговый контроль.** Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен на 4 семестре.

#### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен в 4 семестре.

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

**Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и**

**промежуточной аттестации по дисциплине**

№ п.п.	<i><b>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</b></i>	
1.	ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130	
2.	<i><b>Этапы формирования компетенций</b></i>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практическая работа - обсуждения тем.	ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка самостоятельных заданий по темам.	ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение самостоятельного задания.	ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130
3.	<i><b>Показатели оценивания компетенций</b></i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на занятиях; - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение самостоятельных заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения самостоятельных заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- степень готовности к участию в творческом занятии; - успешное выполнение творческих заданий.
4.	<i><b>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</b></i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении заданий; - самостоятельные задания выполнены своевременно.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;

	практического использования знаний	- способность самостоятельно выполнить творческое задание по пройденной теме.
	<u>Этап 3: Проверка усвоения материала</u>	- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - самостоятельные задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений <b>-ЭКЗАМЕН</b>

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПК-24	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
2	ПСК-108	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
3	ПСК-113	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
4	ПСК-114	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
5	ПСК-126	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен
6	ПСК-130	Обсуждения Творческое (практическое) задание Экзамен

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

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Антология



современной анимации» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Экзамен.

### **Обсуждение**

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является закрепление полученных знаний.

### **Экзамен**

Проходит в форме ответов на теоретические вопросы по пройденным темам.

## **3.3. Самостоятельная работа студентов**

Самостоятельная работа студентов подразумевает выполнение творческих заданий по пройденным темам.

## **3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

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

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

в форме электронного документа,

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

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

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

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

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

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

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

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

##### ***Основная литература:***

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / **Анимация** как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 с.
2. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
3. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
4. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
5. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
6. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и
7. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
8. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.

##### ***Дополнительная литература:***

1. **Арнольди Э.** Жизнь и сказки Уолта Диснея. — Л.:Искусство,1968. — 211 с.
2. **Асенин С.** Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. — М.: Искусство, 1974. — 289 с.
3. **Асенин С.** Иржи Трнка — мир кинокуклы. — М.: Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды и киноискусства, 1982. — 76 с.
4. **Асенин С.** Йон Попеску-Гопо: рисованный человек и реальный мир. — М. Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. — 127 с.
5. **Асенин С.** Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. — М.: Искусство, 1986. — 288 с.
6. **Асенин С.** Фантастический киномир Карла Земана. — М.: Искусство, 1979. —129 с.
7. **Асенин С.** Уолт Дисней: Тайны рисованного мира. — М.: Искусство, 1995 — 347 с.
8. **Бабиченко Д.** Искусство мультипликации. — М.: Искусство , 1964. — 114 с.
9. **Бартон К.** Как снимают мультфильмы — М.: Искусство, 1971. — 84 с.

10. **Волков А.** Искусство мультипликации//Советское кино, 70-е годы: Основные тенденции развития. — М.: Искусство, 1984. — С.255-277.
11. **Волков А.** Мультипликационный фильм. — М.: Знание, 1974.
12. **Гамбург Е.А.** Тайны рисованного мира. — М.: Сов. художник, 1966. — 120 с.
13. **Гинзбург С.** Кинематография дореволюционной России. — М.:Искусство,1963. — 406 с.
14. **Гинзбург С.** Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. — М.: Искусство, 1957.— 286 с.
15. **Иванов-Вано И.П.** Очерки истории развития мультипликации (до второй мировой войны). —М.: ВГИК, 1967. — 55 с.
16. **Каранович А.** Мои друзья — куклы. — М.: Искусство, 1971. — 175 с.
17. Кино и время. Советская мультипликация. Приложение № 1 к бюллетеню Госфильмофонда «Кино и Время» — М.: Госфильмофонд, 1966.
18. **Кривуля Н.** Лабиринты анимации: Исследование основных тенденций российской анимации второй половины XX века. — М.: Издательский дом «Грааль», 2002. — 296 с.
19. **Кривуля Н.** Ожившие тени волшебного фонаря. — Краснодар: Амелист, 2006. — 504 с.
20. **Кривуля Н.** В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). — М.: Амелист, 2007 - 620 с.
21. **Кривуля Н.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий - М.: ВГИК. 2009, - 495 с.
22. **Курчевский В.** Детское мультипликационное кино. — М.: ВГИК, 1988.
23. **Курчевский В.** Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). — М.: ВГИК, 1986. — 69 с.
24. **Лотман Ю.**О языке мультипликационных фильмов// Об искусстве. — СПб.: «Искусство-СПб», 1998. — С. 671-674.
25. **Норштейн Ю.** Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2005. — 254 с.
26. **Птушко А.** Мультипликация фильма. — М.-Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1931. — 64 с.
27. **Сазонов А.П.** Персонажи рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — 29 с
28. **Смолянов Г. Г.** Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. — М.: ВГИК, 2005. — 112 с.

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

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

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

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО  
«ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24

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

#### б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
<b>1014</b>	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>



	<b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров <b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров	
--	---	--

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

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения, студент самостоятельно изучает предложенную литературу в основном и дополнительном списке, предложенном в данной рабочей программе.

Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно просматривает фильмы, анализируя экранное произведение в контексте пройденного теоретического курса.

Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Для успешной сдачи экзамена необходимо, прежде всего, хорошо понять формулировку темы, а затем обратиться к рекомендуемой основной и дополнительной литературе для последующего изучения в рамках самостоятельной работы студента.