

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств г. Полярные Зори»
(МБУ ДО «ДШИ г. Полярные Зори»)

ПРИНЯТО
Педагогическим Советом
Протокол от «26» мая 2026 года № 5

УТВЕЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«ДШИ г. Полярные Зори»

_____ В.В. Чунина

Приказ № 30/а от «01» июня 2026 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ
АНИМАЦИОННОГО ИСКУССТВА**

**Рабочая программа по учебному предмету
«История анимации»**

Возраст обучающихся – 10 – 12 лет

Срок реализации программы – 4 года

г. Полярные Зори
2026 г.

Разработчик:

Алешина И.К., преподаватель художественных дисциплин МБУ ДО «Детская школа искусств г. Полярные Зори», первая квалификационная категория.

Рецензенты:

- Радишевская М.А. зам. директора по УМР МБУ ДО «Детская школа искусств г. Полярные Зори»;
- Сизова Н.А., преподаватель художественных дисциплин МБУ ДО «Детская школа искусств г. Полярные Зори», высшая квалификационная категория.

Пояснительная записка

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Учебный предмет «История анимации» является частью дополнительной общеразвивающей программы в области анимационного искусства. Содержание дисциплины ориентировано на освоение специфических особенностей языка анимации, осознания их видового своеобразие 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. Темы заданий продуманы исходя из возрастных возможностей детей и согласно минимуму требований к уровню подготовки обучающихся данного возраста. Последовательность заданий выстраивается по принципу нарастания сложности поставленных задач.

Некоторые темы предполагают введение краткосрочных упражнений, что позволяет закрепить полученные детьми знания, а также выработать необходимые навыки.

Программа имеет цикличную структуру, что позволяет возвращаться к изученному материалу, закрепляя его и постепенно усложняя.

Срок реализации учебного предмета программы «История анимации» 2 года. На обучение принимаются дети в возрасте от 9 до 17 лет.

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:

- устная (устный опрос, защита письменной работы, доклад по результатам самостоятельной работы и т. п.);
- письменная (письменный опрос, выполнение и т.д.). Итоговый контроль в форме зачета и экзамена.

Объем учебного времени

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «История анимации» со сроком обучения 2 года составляет 68 аудиторных часов. Занятия проводятся 1 урока в неделю, продолжительность одного урока 40 минут, количество аудиторных занятий в течение каждого учебного года составляет 34 недели.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации
Срок обучения 2 года

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной и итоговой аттестации и всего часов
Годы обучения	2
Полугодия	4

Аудиторные занятия (в часах)	68
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	68
Вид промежуточной аттестации по полугодиям	Зачет 1,2,3 Экзамен 4

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «История анимации» проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету осуществляются в форме мелкогрупповых занятий, численностью от 4 до 10 человек.

Цель и задачи учебного предмета

Цель изучения учебной дисциплины «История анимации» – формирование комплексного представления о теоретических основах анимации в процессе их исторического развития.

Задачи 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.

Методы обучения

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и с учётом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

- объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
- частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
- творческие (творческие задания, участие детей в конкурсах);
- исследовательские (исследование свойств бумаги, красок, а также возможностей других материалов).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной, дополнительной, учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, а также альбомами по искусству. Кабинет должен быть оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями

Содержание учебного предмета

Предмет «История анимации» занимает особое место в системе обучения детей анимационному искусству. Знание основ истории анимации даёт возможность будущим мультипликаторам анализировать и изучать особенности произведений анимационного кино разных эпох, школ, направлений и стилей. Обучение позволяет учащимся получить определённую сумму теоретических и практических знаний.

Учебно-тематический план Первый год обучения

№	Наименование раздела, темы	Учебное занятие	Учебная нагрузка
1 год обучения			
I полугодие			
ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И США			
1.1.	Введение в историю анимации	урок	1
1.2.	Зарождение анимации	урок	1
1.3.	Способы оживления рисунков: поиски и решения	урок	1
1.4.	Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации	урок	1
1.5.	Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа	урок	1
1.6.	Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении	урок	1
1.7.	Комиксы и их влияние на развитие американской анимации. Творчество У.Мак-Кея	урок	1
1.8.	История создания студии Дисней	урок	1
1.9.	Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации	урок	1
1.10.	Студия «Парамаунт» и творчество братьев Флитшеров	урок	1
ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В РОССИИ (ДО 50-Х ГОДОВ XX ВЕКА).			
1.11.	В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации	урок	1
1.12.	Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932)	урок	1
1.13.	Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века. Рисованный звук	урок	1
1.14.	Студия «Культкино». Агитационная анимация. Д. Вертов	урок	1
1.15.	Зарождение украинской анимации. В. Левандовский	урок	1
1.16.	Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский	урок	1
1.17.	История создания «Союзмультфильма». Пионеры советской анимации	урок	1
всего:			17
II полугодие			
РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА			
1.18.	Классическая музыка в анимации: ее роль и значение	урок	2
1.19.	Пять мировых анимационных студий	урок	5

1.20.	Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ	урок	3
1.21.	Швейцарская анимация	урок	2
1.22.	Роль манга на развитие японской анимации. Аниме и его основоположник Осаму Тэдзука	урок	3
1.23.	Международные анимационные фестивали	урок	2
всего:			17

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ЗАРОЖДЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЕ И В США

Тема 1.1. Введение в историю анимации.

Феномен «одушевления» изображения. Удвоенная условность образа. Мультипликация, аниматограф, анимация - определение понятий.

Тема 1.2. Зарождение анимации.

Поиски изображения движения в истории мирового искусства. Оптические иллюзии. Китайский театр теней. История «волшебного фонаря». «Камера обскура».

Тема 1.3. Способы оживления рисунков: поиски и решения.

Фенакистископ Жозефа Плато, стробоскоп, зоотроп, дедалиум, мутоскоп, кинематоскоп, праксиноскоп.

Тема 1.4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации.

«Оптический театр» Э.Рейно. Первые мультфильмы: «В кабине». Эскизы персонажей.

Тема 1.5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа.

Создание кинематографического объединения «Витаграф». Прием «живых надписей» Сегундо де Шомона.

Тема 1.6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении.

Э. Коль и его работа карикатуристом. Фантоши Э. Коля.

Тема 1.7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации. Творчество У. Мак-Кея.

История появления комиксов. Первые комиксы и их роль в развитии анимации. Ричард Ауткойт и его роль в появлении комиксов, «Желтый паренек» в нью-йоркской газете (1896). Уиндзор Мак-Кей и его м/ф «Динозавр Джерти» (1914).

Тема 1.8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации.

Эксперименты Мак-Ларена в создании мультфильмов бескамерным методом. Эксперименты в области пластической композиции и ритма.

Тема 1.9. Студия «Парамаунт» и творчество братьев Флитшеров.

Основание студии в 1913 году и роль братьев Макса и Дейва Флитшеров в ее развитии. 1915 год – создание морячка Папайя. Регистрация патента на ротоскоп. Поиск анимационного правдоподобия.

Тема 1.10. История создания студии Дисней.

Жизнь и творчество Уолта Диснея (1901-1966). Разработка характера героев анимационного фильма. Организация производства анимационных фильмов. Технические нововведения в области звука и цвета. «Пароходик Вилли» (1928), «Танец скелетов» (1929), «Цветы и деревья» (1932).

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

Тема 1.11. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации.

Ученый энтомолог как родоначальник кукольной анимации. Открытие первой студии кукольных фильмов в России. Творчество Старевича за рубежом. Фильмография Старевича.

Тема 1.12. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932).

От книжной графики к анимационному искусству. Творческий замысел и изобретение новой фактуры в анимации. М/ф «Мимоходом» (1943). Рекламные ролики Алексеева А.

Тема 1.13. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20- 30е годы XX века. Рисованный звук.

А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Борис Янковский и их вклад в разработку «рисованного звука». «Прелюд Рахманинова», «Танец вороны», «Вор». Подобные эксперименты за рубежом: Англия, Германия, США, Канада.

Тема 1.14. Студия «Культикино». Агитационная анимация. Д. Вертов.

Возникновение советской графической анимации в новой технике плоских марионеток. 1924 год и важные фильмы: «Советские игрушки», «Германские дела и делишки». «Динамическая графика» Д. Вертова.

Тема 1.15. Зарождение украинской анимации. В. Левандовский.

Создание первого украинского мультипликационного фильма «Сказка о соломенном бычке» (1927). Метод расшарниренной плоской марионетки. Одесская кинофабрика. Использование натуральных съемок: «эклер». Поиск постоянного героя: Тук-Тук.

Тема 1.16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский.

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 режиссером- мультипликатором 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).

Тема 1.17. История создания «Союзмультфильма». Пионеры советской анимации.

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 и 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.

Творчество значимых для развития анимации художников: Иван Петрович Иванов-Вано, Лев Константинович Атаманов.

РАЗВИТИЕ АНИМАЦИИ В США И ЕВРОПЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX ВЕКА

Тема 1.18. 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.

Тема 1.19. Пять мировых анимационных студий.

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

Тема 1.20. 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. Польша: творчество Валериана Боровчика (1927-2006), «Игры ангелов» (1964). Франция: Рене Лалу, (1929-2004) и первый научно-фантастический полнометражный м/ф «Дикая планета» (1973). Англия: Джордж Даннинг «Желтая подводная лодка» (1968). Югославия: «Загребская школа» анимации и ее лидер Душан Вукотич. Особенности этой школы: бешеный темп фильмов, короткометражность, черный юмор и опасные остроты, сатира, иногда смотреть приходится несколько раз, так как бешеная скорость смены приколов и визуальных шуток не позволяет уловить смысл. Фильмография: «Суррогат» Душана Вукотича, «Дни идут», «Концертиссимо», «Стена» Неделько Драгича, «Пассажир второго класса»,

«Любители цветов», «День полной жизни» Боривоя Довниковича.

Тема 1.21. 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 Швицгебель и его танцующая живопись: «78 оборотов», «Девушка и облака», «Изменения». Базиль Фогт и его эксперименты со старыми оптическими устройствами и техниками. Оптические инсталляции.

Тема 1.22. Роль манги на развитие японской анимации. Аниме и его основоположник Осаму Тэдзука.

История возникновения «странных (веселых) картинок» буддийского монаха Тоба (другое имя Какуя) XII век: четыре юмористических историй о буддийских монахах, нарушивших устав. Слово «манга» ввел в использование художник Кацусика Хокусай в 1814 году для серии своих гравюр. Отличие манги от комиксов. Творчество Осаму Тэдзуки (1928-1989). Создал около 500 манг. Выдвижение концепции "ограниченной анимации" Создал около 60 анимационных фильмов и сериалов.

Тема 1.23. Международные анимационные фестивали.

Оскар, Каннский, Хиросима, Анси, Загреб, Штутгарт, «Фантош» - Швейцария, «Крок» - Украина-Россия, Суздаль -Россия, Anima Mundi - Бразилия.

Учебно-тематический план Второй год обучения

№	Наименование раздела, темы	Учебное занятие	Учебная нагрузка
1 год обучения			
I полугодие			
АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД			
2.1.	Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики. Особенности развития анимации в СССР в 60-е, 70-е, 80-е годы XX века	урок	3
2.2.	Сюрреалистические мультфильмы в СССР	урок	3
2.3.	Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука	урок	3
ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ			
2.4.	История зарождения и развития компьютерной анимации. «Кошечка» - первый компьютерный мультфильм в мире	урок	1
2.5.	История появления 3D анимации	урок	1
2.6.	Профессиональная специализация в 3D анимации.	урок	3
2.7.	Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори.	урок	3
всего:			17

II полугодие			
ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ			
2.8.	Современная анимация США. Ральф Бакши. Практика адаптации сериалов	урок	1
2.9.	Современная анимация России и стран СНГ	урок	3
2.10.	Особенности развития анимации в Китае	урок	2
2.11.	Психоанализ и американская анимация	урок	2
2.12.	Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.	урок	3
2.13.	Портфолио аниматора. Ключевые моменты заполнения	урок	2
2.14.	Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов	урок	1
НОВАЯ ЭРА АНИМАЦИИ			
2.15.	Мировые анимационные школы: через традиции к новым технологиям	урок	1
2.16.	Трёхмерная анимация как единый стандарт в производстве мультфильмов и компьютерных игр.	урок	1
2.17.	Виртуальная реальность и дополненная реальность как элемент применения в анимации	урок	1
всего:			17

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД

Тема 2.1. Советская анимация 50-х годов и влияние на нее диснеевской стилистики. Особенности развития анимации в СССР в 60-е, 70-е, 80-е годы XX века.

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.

Тема 2.2. Сюрреалистические мультфильмы в СССР.

Иван Максимов и его фильм повышенной духовности «Болеро» (1992), «Ветер вдоль берега» (2004). Армения фильм и творчество Роберта Саакянца: «В синем море, в белой пене» (1984). «На краю земли» (1998) Константина Бронзита, «Брэк» (1985) Гарри Бардина, «Сундук» (1986) Юлиана Калишера, «Медвежуть» (1988) Василия Кафанова и другие по выбору.

Тема 2.3. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука.

Краткий обзор творчества каждого из аниматоров. Художественные и технологические особенности творчества. Анализ произведений.

ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ

Тема 2.4. История зарождения и развития компьютерной анимации. «Кошечка» - первый компьютерный мультфильм в мире.

Компьютерные игры и их роль в развитии компьютерной анимации. Виды компьютерной анимации. Роль Айвена Сазерленда (р.1938) в развитии технологии визуальных эффектов. Система Sketchpad (1961). Программные продукты для компьютерной анимации. Анимация по ключевым кадрам. Процедурная анимация. Программируемая анимация. Конструкторы анимаций.

Тема 2.5. История появления 3D анимации.

Студия «Pixar» и ее роль в развитии 3D анимации. Первый в мире 3D м/ф «Приключения Андрэ и пчелки Уэлли» (1984), 2 мин., сценарист и режиссер Элви Рэй Смит. «История игрушек» (1995) - революция в анимации, первый полнометражный м/ф, полностью сделан на компьютере. В России первый полнометражный м/ф в 3D появился в 2006 - «Особенный» режиссера Кирилла Злотника. Технологические особенности производства 3D анимации: счетный центр студии Pixar насчитывает 100 компьютеров, на создание полнометражного м/ф уходит от 2-х до 4-х лет.

Тема 2.6. Профессиональная специализация в 3D анимации.

Востребованные профессии: моделер со знанием Maya, визуализатор, аниматор, композер, сетапщик, специалист по спецэффектам, художник по концептам и т.д. Особенности каждой из профессий.

Тема 2.7. 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».

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ.

Тема 2.8. Современная анимация США. Ральф Бакши. Практика адаптации сериалов.

Культурный контекст эпохи. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации. Пересмотр целевой аудитории и ориентация на взрослый сегмент зрителя. «Кот Фриц» (1972) и непонимание критиков и публики. Жанр фэнтези как компромис между взрослой и детской аудиторией. Экранизация Дж. Р. Р. Толкиена: «Волшебники» (1977),

«Властелин колец» (1978). Поиск авторской стилистики. «Огонь и лед» (1983) - влияние японской манга на стилистику. Двухуровневая информация: для детей и для взрослых, что стало канонem анимационного повествования и сыграло ключевую роль в всплеске популярности полнометражной анимации в 1980-2000-е годы. «Диснеевский

ренессанс» в 1990-е годы: «Красавица и чудовище» (1991) режиссеров Гари Труздейла и Кирка Уайза. Картина получила 6 номинаций на премию «Оскар». Волна выпуска стилистических подражаний диснеевским фильмам на «Metro-Godwyn-Mayer» - «Все псы попадают в рай» (1989), на «Warner Brothers» - «Дюймовочка» (1992) и т.д.

Возвращение сериальных героев на большой экран, опыт адаптации: «Гуффи» (1995) полнометражный м/ф и сериал. Неудача с адаптацией старых сериалов для полного метра. Пришло время новых героев для сериалов «нового поколения».

Тема 2.9. Современная анимация России и стран СНГ.

Крупнейшие анимационные компании России (из 140): продюсерский центр «РИККИ», компания «Маша и медведь», кинокомпания «Мастер-фильм», продюсерская компания «Аэроплан», студия Wizart Animation, студия Toonbox, «Метроном Фильм», студия компьютерной анимации «Петербург», мультстудия «Кристмас», студия «Человек и Время», студия «Пилот», студия «Мельница» и другие по выбору.

Ассоциация анимационного кино и ее роль в популяризации российской анимации.

Поиск национального современного российского героя.

Развитие украинской анимации после 1990-х годов: киностудия «Борисфен-С».

«Анимаград» как одна из технологически оснащенных студий Украины, работающая в формате 2D и 3D, использующая систему Motion Capture (Mo Cap).

Тема 2.10. Особенности развития анимации в Китае.

Причины прорыва китайской анимации: государственная поддержка анимации, создание государственных технопарков: в 2014 их более 30, находящиеся в разных провинциях, различаются как по размерам (S от 35000 до 100 тыс. м²), так и по специализации. В год производится 30 000 минут анимационного контента, но качество разное. На 2015 год в Китае работает более 10 000 анимационных студий!

Тема 2.11. Психоанализ и американская анимация.

Современные информационные технологии и их воздействие на человеческое сознание. Психика ребенка и влияние м/ф на ее развитие. Золотые правила сценаристов студии Дисней в которых заложены принципы психоанализа Альфреда Адлера (1870-1937). С 1926 года занимал должность профессора Колумбийского университета в Нью-Йорке, автор концепции индивидуальной теории личности.

Тема 2.12. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.

Философия образа, роль музыки, многомерность времени и пространства. Просветительская деятельность.

Тема 2.13. Портфолио аниматора. Ключевые моменты заполнения.

Несколько способов оформления портфолио: стиль, основные требования. Специальные сайты, где можно представить свои работы. Примеры портфолио в разных вариантах и техниках исполнения.

Тема 2.14. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов.

Торонто как центр по производству высококачественных компьютерных спецэффектов. Компания Alias/Wavefront как лидер, студия компьютерной графики

Calibre Digital Pictures (5 художественных фильмов, более 700 рекламных роликов, более 30 телепрограмм). Президент студии Пит Ден и его принцип организации труда.

Львовская компания программистов ELEKS Software и ее спецэффекты к фильмам:

«Халк», «Гарри Поттер», «Дозоры» Тимура Бекмамбетова, «Царь скорпионов», «Книга мертвых», «Волкодав», «Черная молния».

НОВАЯ ЭРА АНИМАЦИИ

Тема 2.15. Мировые анимационные школы: через традиции к новым технологиям.

В мире существует более 900 школ анимации. Трёхмерная анимация: Канада, США, Новая Зеландия. 2D анимация: Франция, США, Германия.

Школы анимации в России.

Тема 2.16. Трёхмерная анимация как единый стандарт в производстве мультфильмов и компьютерных игр.

Стандарты компьютерного обеспечения. Трёхмерное моделирование.

Текстурирование. Освещение. Рендеринг. Ежегодный симпозиум по развитию трёхмерной графики SIGGRAPH.

Тема 2.17. Виртуальная реальность и дополненная реальность и анимация.

Философия новой реальности. Анимация и наука. Анимация и образовательные технологии.

Требования к уровню подготовки учащихся

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **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;
- 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;

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

- формировать наглядные образы с целью обобщения, систематизации, моделирования и представления любых явлений и связей

между ними;

- приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные ресурсы;

– 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, стили, мастеров в истории мировой анимации.

Формы и методы контроля, критерии оценок

Программа «История анимации» предусматривает промежуточный контроль успеваемости учащихся в форме контрольных уроков, которые проводятся в 1-м, 2-м, 3-м и 4-м полугодиях (при 2-летнем сроке реализации программы). Проверка знаний по изученным разделам программы может осуществляться в виде устного опроса, подготовки творческого проекта.

Оценка работ учащихся ставится с учётом прописанных ниже критериев.

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично(5)	зачтено	заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную литературу. Оценка «отлично» выставляется обучающимся, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо(4)		заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка «хорошо» выставляется обучающимся, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы.
Удовлетворительно(3)		заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.

неудовлетворительно (2)	не зачтено	Неисполнение обучающимся ни одного из вышеперечисленных требований, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.
-------------------------	------------	--

Методическое обеспечение учебного процесса

Занятия изобразительным искусством - одно из самых больших удовольствий для ребёнка школьного возраста. Они приносят много радости и положительных эмоций, являясь источником развития творческих способностей. Особенностью этого возраста является любознательность, желание познавать окружающую действительность, отзывчивость на «прекрасное». Имея чувственно-эмоциональный опыт и начальные знания изобразительной грамоты, ребёнок способен воплотить свой замысел в творческой работе. Основное время на занятиях отводится практической работе, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала. Создание творческой атмосферы на занятии способствует появлению и укреплению у ребёнка заинтересованности в собственной творческой деятельности. С этой целью педагогу необходимо знакомить детей с работами художников и народных мастеров с шедеврами живописи и графики (используя богатые книжные фонды и фонды мультимедиа-теки школьной библиотеки).

Важной составляющей творческой заинтересованности учащихся является приобщение детей к конкурсному-выставочной деятельности (посещение художественных выставок, проведение бесед и экскурсий, участие в творческих конкурсах). Несмотря на направленность программы к развитию индивидуальных качеств личности каждого ребёнка рекомендуется проводить внеклассные мероприятия (организация выставок, проведение праздников, тематических дней, посещение музеев и др.). Это позволит объединить и сдружить детский коллектив.

Средства обучения

- материальные: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;
- наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонды работ учащихся, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски);
- демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели, натюрмортный фонд;
- электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- аудиовизуальные: слайд фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

Список литературы

Методическая 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 человечек 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. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.
 11. Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм: Анимация двухмерных персонажей: Пер. с англ. — М.: АСТ, 2006. — 336 с.: ил. + CD ROM.
 12. Смолянов Геннадий Георгиевич. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учеб. пособие. — М.: ВГИК, 2005. — 128 с.
 13. Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.
 14. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.
 15. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 564644994569073537114765422031472967103361152744

Владелец Чунина Валерия Валерьевна

Действителен с 15.06.2026 по 15.06.2027