

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«История и теория анимационного фильма»**

Наименование ОПОП: Режиссер анимации и компьютерной графики

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры игрового кино

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 75,3 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение тестового задания	3,4
посещение занятий	3,4
презентация (доклад)	3,4
творческое задание	3,4
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	3
зачет с оценкой	4

Рабочая программа дисциплины «История и теория анимационного фильма» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер анимации и компьютерной графики» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

М.Н. Шеметова, Доц. кафедры режиссуры игрового кино, кандидат культурологии

**Рецензент(ы):**

Д.В. Егоров, доцент

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры игрового кино

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

сформировать комплексное представление о теоретических и практических основах анимации в процессе ее исторического развития

### Задачи дисциплины:

- сформировать навыки восприятия, анализа и истолкования художественных феноменов в сфере искусства анимации;
- выработать необходимые критерии оценки произведений анимационного кино;
- сформировать систему знаний и навыков для наиболее продуктивной работы с творческой группой по созданию анимационного фильма.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

История зарубежного кино

История зарубежной литературы

Основы кинодраматургии

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

История и теория музыки

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Общепрофессиональные компетенции

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

ОПК-1.2 — Определяет и анализирует тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и взаимосвязи с другими видами художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.

**Знает:** основы и пути развития ведущих мировых аниматографий; основные направления в анимации и их эволюцию; современные и инновационных формы и направления в аудиовизуальном искусстве, новых арт-практиках

**Умеет:** анализировать композиционные и образные решения анимационного произведения во взаимосвязи с исторической эпохой и уровнем развития научно-технического прогресса

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 75,3 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	3
зачет с оценкой	4

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	3	4	Итого
Лекции	16	16	32
Практические	16	16	32
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	33,5	29	62,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	12,8
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,6</b>	<b>143,3</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Раздел 1. Теоретические основы искусства анимации

#### Тема 1. 1. Анимация и кинематограф

Универсальность экранного образа. Единство и различие принципов изображения. Время и пространство в кинофильме и мультфильме. Жизнь анимационного образа в игровом, документальном и научно-популярном кино. Изобразительная культура современного экрана. Кинематографическая достоверность и условное начало в мультипликации. Воздействие анимационного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски “рычагов управления” вниманием зрительской аудитории.

#### Тема 1. 2. Виды мультипликации

Рисованная, кукольная, силуэтная, коллажная, компьютерная анимация. Анимация объектов.

#### Тема 1. 3. Изобразительное решение мультфильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла

Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого мультфильма. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.

#### Тема 1. 4. Уникальность и особое значение монтажа в анимационном фильме

Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём. Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского. Сравнительный анализ монтажных решений в анимации и кино.

### Раздел 2. Характеристика основных этапов развития анимации

#### Тема 2. 1. Предистория и пионерский период анимационного искусства

Феномен «одушевления». Поиски выражения оптической иллюзии. Китайский театр теней. История «волшебного фонаря». Латернизм и «камера обскура». Изобретения XIX века: фенакистископ Жозефа Плато, стробоскоп, зоотроп, дедалиум, мугоскоп, кинематоскоп, праксиноскоп.

“Оптический театр” Э.Рейно. Д.С.Блэктон и первый кукольный фильм (“Цирк лилипутов”). Создание кинематографического объединения “Витаграф”. Приём “живых надписей” Сегундо де Шомона. Эмиль Коль – зачинатель графической анимации.

#### Тема 2. 2. Творчество Владислава Старевича

Учёный энтомолог как родоначальник кукольной мультипликации. Открытие первой студии

кукольных фильмов в России. Старевич как создатель трюковой объёмной мультипликации («Звёзды моря»(1919): неоконченный проект). Куклы, обладающие взглядом: творчество А.Старевича за рубежом. «Рейнеке-Лис»: десять лет съёмки.

### **Тема 2. 3. Новая эра анимации: звук и цвет**

Первая сохранившаяся анимационная лента - «Пароходик Вилли» (1928). Синтез музыки и изображения Ч. Столлинга («Танец скелетов» (1929), «Фантазии» (1940)). «Лаборатория мультзвуча» А. Аврамова и концепция «рисованного звука». Премьера первого цветного анимационного фильма «Цветы и деревья» (1932).

### **Тема 2. 4. Зарубежная анимация (американская, европейская, японская анимационные школы)**

Первые анимационные студии Р. Барра и Р.Брея. Принципы рисования на целлулоидной плёнке. Уинзор Мак-Кей и «Динозавр Джерти» (1914). Первые просветительские и инструктивные фильмы. Серии мультфильмов с постоянными персонажами: «Кот Феликс» и «Коко-клоун».

Жизнь и сказки Уолта Диснея.

Экранные интерпретации пространственных искусств, литературы и музыки как средства сотворения кинореальности. Эксперименты в области пластической композиции и ритма. Развитие ассоциативных форм кинематографического языка во французском авангарде: Л.Деллюк, М.Рей, Ф.Леже, А.Шомет, Р.Клер, А.Ганс. Абстракционистское кино В. Рутмана и Г.Рихтера («Игра света. Опус 1» и «Ритм 21»). Техника рэйограммов Мэна Рея («Возвращение к разуму», 1923). Эксперименты Н. Мак-Ларена в создании мультфильмов бескамерным методом.

Аниматоры У.Ханна и Д.Барбера.

Популярность компьютерной анимации и феномен виртуальной реальности. Первые фильмы направления «информационного искусства» Л. Шварц, В.Мольнар и П.Фёльдеша в 1971 г. Первая демонстрация трёхмерного изображения М.Ньюэлла. Использование приёмов кукольной анимации и трюковых съёмок в фильмах Дж.Лукаса, С.Спилберга и Т. Динова. Анимационные куклы Джима Хенсона («Мuppet-шоу», х/ф «Лабиринт»). Использование компьютерных технологий в фильмах З. Рыбчински. Появление в 1984 г. первых фильмов интерактивного кино. «История игрушек» Д. Ласетера (1996) – первый полнометражный фильм из синтетических изображений. Появление видеоигр. Создание прибора для рисования трёхмерных изображений. Кинотеатры IMAX 3 D. Компания «Пиксар».

### **Тема 2. 5. Отечественная анимация**

Создание в 1936 г. студии «Союздетмультфильм» (впоследствии «Союзмультфильм»). Мастерская Ю.А.Меркулова и А.Л.Птушко. Социально-психологические функции анимации в условиях тоталитарной культуры. Рисованные антифашистские киноплакаты. Открытие в 1953 г. творческого объединения кукольных фильмов. «Классическое направление» в отечественной анимации: И.П.Иванов-Вано, М.М. Цехановский, Л.К.Атаманов, Л.К.Альмарчик и В.И.Полковников. Метод «эклера». Кризисные явления: феномен “застывшего” кинематографа 50-х гг. Нарастание конфликта между киноискусством и реалиями жизни.

Новый условный стиль изображения в м/ф «Большие неприятности» (В. и З. Брумберг). Расширение тематики анимационного кино. Мультфильмы для взрослых. Первые режиссёрские работы Ф.С. Хитрука. Обогащение жанровых решений анимационного фильма: Б.П. Степанцев, Б.П. Дёжкин, В.М. Котёночкин. Формирование жанра философско-поэтической притчи: А.Ю.Хржановский, Ю.Б.Норштейн, А.А.Петров. Авторский почерк в анимации. Кукольная мультипликация Р.А.Качанова.

Взаимодействие искусства и коммерции. Сложный сплав между серьёзной проблемностью и занимательностью. Механизмы иронического отрицания и символического конструирования в анимации. Обновление языка анимации. «Гиперреалистическая анимация» А.Петрова. «Старик и море» – живопись по стеклу. Соединение реального фона и компьютерно генерированного изображения героя в м/ф «Динозавр». Полнометражный пластилиновый фильм «Побег из курятника». Появление новых компьютерных технологий. Создание новой оscarовской

номинации – «полнометражный анимационный фильм».

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Теоретические основы искусства анимации</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
1.1	Анимация и кинематограф	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
1.2	Виды мультипликации	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
1.3	Изобразительное решение мультфильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
1.4	Уникальность и особое значение монтажа в анимационном фильме	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>Характеристика основных этапов развития анимации</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
2.1	Предистория и пионерский период анимационного искусства	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
2.2	Творчество Владислава Старевича	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
2.3	Новая эра анимации: звук и цвет	4	0	0	4	0	0	<b>8</b>
2.4	Зарубежная анимация (американская, европейская, японская анимационные школы)	2	0	0	2	0	0	<b>4</b>
2.5	Отечественная анимация	2	0	0	2	0	0	<b>4</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «История и теория анимационного фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Анимация и кинематограф	3
2	Виды мультипликации	4,5
3	Изобразительное решение мультфильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	3
4	Уникальность и особое значение монтажа в анимационном фильме	4,5

5	Предистория и пионерский период анимационного искусства	4,5
6	Творчество Владислава Старевича	4,5
7	Новая эра анимации: звук и цвет	3
8	Зарубежная анимация (американская, европейская, японская анимационные школы)	1,5
9	Отечественная анимация	1,5

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «История и теория анимационного фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение тестового задания	3,4
посещение занятий	3,4
презентация (доклад)	3,4
творческое задание	3,4
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	3
зачет с оценкой	4

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Курсовая работа по учебному плану не предусмотрена.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

6.2.1. Пример вопросов для составления тестов по дисциплине:

1. День рождения анимации и событие его ознаменовавшее.
2. Назовите трёх «чёрно-белых» персонажа Уолта Диснея.
3. Один из 12-ти основных принципов классической анимации, позволяющий показать вес и настроение персонажа.
4. Художник, нарисовавший Микки Мауса.
5. Первый цветной анимационный фильм, автор и год выхода на экраны.

6.2.2. Пример творческих заданий

Задание 1. Создание фенакистископа на заданную тему/на выбор студента.

Задание 2. Этюд по силуэтной анимации. Студент создает свою силуэтную марионетку и анимирует её.

Задание 3. Беспредметный ритмический этюд на выбранный ими понравившийся музыкальный фрагмент.

### 6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

6.3.1. Примерный перечень вопросов к зачету (3 семестр):

1. Специфика анимации, её место в системе искусств, взаимодействие с различными



видами кинематографа.

2. Виды и технологии анимации.
3. Предистория рождения анимации.
4. Поиски выражения оптической иллюзии движения в XIX веке.
5. Рождение анимации. Праксиноскоп и «оптический театр» Эмиля Рейно.
6. Первое десятилетие XX века - пионерский период анимации.
7. Эмиль Коль и рождение графической анимации. Творчество Уинзора Мак-Кея.
8. Первые мультсериалы и их «звёзды» (Д.Р.Брэй, братья Флейшеры, Пат Салливан и Отто Мессмер)
9. Владислав Старевич – родоначальник объёмной анимации.
10. Творчество Александра Алексева.
11. Прийт Пярн «Отель „Е“» (Hotell E) 1992 год
12. А.Алексеев «Нос» 1962 год
13. Александр Викторович Ширяев «Танец Бубона» 1906 год
14. Ян Шванкмайер «Возможности диалога» 1982 год
15. Сёстры Брумберг «Про Федю Зайцева» 1948 год
16. Александр Иванов «Квартет» 1947 год, по мотивам басни И.А. Крылова и его же ремейк 1935 года
17. Норман Мак Ларен, как он рисует звук?
18. Владислав Александрович Старевич «Роман о Лисе» 1937 год, как первый полнометражный объёмный фильм.
19. Иван Иванов-Вано «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях» 1951 год
20. Иванов-Вано, Даниил Черкес «Каток» 1927 год
21. Ю.Норштейн «25-е – первый день» 1968 год
22. Иржи Барта «Погибший мир перчаток» 1982 год
23. «Сон смешно человека» (1992) А. Петров
24. «Знакомые картинки» 1957 год Евгений Мигунов
25. Назовите основную функцию классической отечественной анимации кон.30-х – нач. 40-х гг.
26. Оскар Фишингер, влияние на анимацию?
27. Метод эклера (ротоскопирования). Что это за метод в анимации? Какой персонаж впервые был создан по этому методу?).
28. Роль звука в отечественной анимации кон.30-х – нач. 50-х гг.
29. «Баня» 1962 год Анатолий Каранович, Сергей Юткевич
30. «Летучий корабль» 1979 год Гарри Бардин
31. «Почта» 1929 год Михаил Цехановский
32. День рождения анимации и событие.
33. Причины стилевого перелома в анимации 50-х гг.

6.3.2. Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой (4 семестр):

1. Специфика анимации, её место в системе искусств, взаимодействие с различными видами кинематографа.
2. Виды и технологии анимации.
3. Предистория рождения анимации.
4. Поиски выражения оптической иллюзии движения в XIX веке.
5. Рождение анимации. Праксиноскоп и «оптический театр» Эмиля Рейно.
6. Первое десятилетие XX века - пионерский период анимации.
7. Эмиль Коль и рождение графической анимации. Творчество Уинзора Мак-Кея.
8. Первые мультсериалы и их «звёзды» (Д.Р.Брэй, братья Флейшеры, Пат Салливан и Отто Мессмер)
9. Владислав Старевич – родоначальник объёмной анимации.
10. Творчество Александра Алексева.

11. Развитие авангардной анимации.
12. Творчество Лотте Райнигер.
13. Чешская анимация (К.Земан, И.Трнка, И.Барта, Я.Шванкмайер).
14. Шедевры светомузыкального кино О.Фишингера
15. Абстрактная анимация Нормана Мак-Ларена.
16. Творческий путь Уолта Диснея.
17. Метод «эклера» в анимации.
18. Советская анимация 20-х – 30-х гг.: взаимовлияние идеологии и искусства.
19. Отечественная «классическая анимация» 40-х – 50-х гг.
20. Процесс обновления выразительных средств в отечественной анимации 60-х – 70-х гг.
21. Творчество Фёдора Хитрука.
22. Философско-поэтическая притча в отечественной анимации. Творчество Юрия Норштейна.
23. Отечественная анимация 70-х – 80-х гг. (Р.Качанов, Е.Гамбург, А.Хржановский, Э.Назаров и др.).
24. Мир фильмов Збигнева Рыбчинского.
25. Анимация Гарри Бардина.
26. Загребская анимационная школа.
27. Польская анимация.
28. Мир фильмов Прийта Пярна.
29. Новое поколение российской анимации. Постсоветский период.
30. «Гиперреалистическая» анимация А.Петрова.
31. Современная западная анимация.
32. Влияние анимации на современный кинематограф.
33. «Лиса и волк» Мосфильм, 1936 г. Александр Птушко.
34. «Конёк Горбунок» 1947 г. Иван Иванов-Вано,
35. «Новый Гулливер» 1935 г. Александр Птушко
36. «Про Федю Зайцева» 1948 г. Валентина Брумберг, Зинаида Брумберг
37. «Квартет» 1947 г. Александр Иванов по мотивам басни И.А. Крылова. (его же ремейк 1935)
38. «Блэк энд уайт» По мотивам одноименного стихотворения Маяковского МЕЖРАБПОМФИЛЬМ, 1932 г. Иван Иванов-Вано, Леонид Амальрик.
39. «Большие неприятности» 1961 г. Сёстры Брумберг
40. Лев Атаманов «Золотая антилопа» 1954 г. и «Ключ» 1961 г.
41. «Победный маршрут» 1939 г. Леонид Амальрик, Дмитрий Бабиченко, Владимир Полковников.
42. Назовите основную функцию классической отечественной анимации кон.30-х – нач. 40-х гг.
43. Роль звука в отечественной анимации кон.30-х – нач. 50-х гг.
44. Принципы изображения в отечественной анимации кон.30-х – нач. 50-х гг.
45. Принципы сценарного построения анимационного фильма в отечественной классической анимации.
46. Причины стилового перелома в анимации 50-х гг.

### 6.3.3. Практические задания к зачету по дисциплине

Практическое задание к зачету включает анализ небольшого фрагмента анимационного фильма по следующим направлениям:

1. Вид анимационного фильма.
2. Художественные конструкты мультипликационного фильма.
3. Анализ персонажей анимационного фильма.
4. Описание шкал оценивания и методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений и навыков, и характеризующие этапы формирования компетенций

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	12	1	12
Выполнение тестового задания	10	1	10
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Презентация (доклад)	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение тестового задания	10	1	10
Творческое задание	6	2	12
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Презентация (доклад)	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

**Система оценивания результатов обучения по дисциплине**

<b>Шкала по БРС</b>	<b>Отметка о зачете</b>	<b>Оценка за экзамен, зачет с оценкой</b>
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика [Текст] : учебник для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 " Графика" специализации 05 - Художник анимации и компьютерной графики / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с. — ISBN 978-5-87149-134-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. —Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/69366>
3. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа для авторизир.пользоват. - Текст электронный  
[https://books.gikit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_Risunok\\_v\\_kompjuternyh\\_tehnologijah\\_UP\\_2018.pdf](https://books.gikit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf)
4. Коновалов, А. А. Анимация и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебник/ В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_i\\_dr%20Animacija\\_i\\_kompjuternaja\\_grafika\\_Uchebnik\\_2015/Konovarov\\_i\\_dr%20Animacija\\_i\\_kompjuternaja\\_grafika\\_Uchebnik\\_2015.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_i_dr%20Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015/Konovarov_i_dr%20Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015.pdf)
5. Коновалов, М .В. Покадровая анимация в компьютерных технологиях [Текст] : учебник для вузов / М. В. Коновалов. - Уфа : Аэтерна, 2015. - 168 с  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Кривуля, Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. - Ч. 2. - 392 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Кривуля, Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. Ч. I. - 384 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Пол, К. Цифровое искусство [Текст] : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. 1. Новости киноиндустрии и телевидения <http://www.kino-tv-forum.ru/>
2. 2. Информация о мире киноискусства <http://vse-pro-kino.biz/>
3. 3. Мировая цифровая библиотека <http://www.wdl.org/ru/>
4. 4. Электронная библиотека IQlib <http://www.iqlib.ru/>
5. 5. База данных "Кинопоиск" <https://www.kinopoisk.ru/>
6. 6. Сайт журнала "Искусство Кино" <https://kinoart.ru/>

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «История и теория анимационного фильма» не предусмотрено.

#### **7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

#### **7.5. Материально-техническое обеспечение**

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Грамотный понятийный аппарат помогает студенту освоить отдельные темы, а также получить возможность уяснить место конкретной изучаемой темы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

При планировании и организации времени, необходимого на изучение дисциплины, кроме аудиторных занятий студенту рекомендуется отводить время для самостоятельной работы по разделам и темам курса из расчета 3-5 часов на каждую тему.

При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к зачету можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий студента):

- нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;
- после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу;
- закончив изучение данного раздела, нужно обязательно ответить на все вопросы для самопроверки, перечисленные в методических указаниях для студентов по дисциплине;
- при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Для более полного и всестороннего изучения дисциплины может быть использована указанная дополнительная литература и Интернет-ресурсы, а также материально-техническое обеспечение дисциплины (компьютерное и мультимедийное оборудование, основные узлы и системы техники различного назначения, учебные фильмы и т.д.)

Студент для получения успешного прохождения всех этапов контроля по данной дисциплине должен:

- посещать лекционные и практические занятия;
- выполнять практические задания;
- ответить на поставленные вопросы на зачете (зачете с оценкой).

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

Цель лекционных занятий - развитие у студентов навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у студентов навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации включают:

1. оценку работы на занятиях;
2. проверка и обсуждение работ студентов;
3. зачет (зачет с оценкой).