


**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ИСТОРИЯ АНИМАЦИИ**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства

Профиль – Художественная анимация

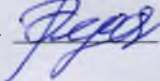
Статус дисциплины – базовая

Учебный план 2018 года


Описание учебной дисциплины по формам обучения

Очная									Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции. часов	Практ. (семинарские) занятия. час.	Самост. работа. час..	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции. часов	Практ. (семинарские) занятия. час.	Самост. работа. час..	Контрольная работа	Форма контроля
1	1,2	108/3	70	35	35	38	-	Зачёт (2)	1	1,2	-	-	-	-	-	-	-
2	3,4	108/3	70	35	35	38			2	3,4							
3	5,6	108/3	66	33	33	42		Экзамен (5)	3	5,6							
4	7	36/1	34	17	17	2		Экзамен (7)	4	7							
<i>Всего</i>		360/10	240	98	142	120	-		<i>Всего</i>		360 /	-	-	-	-		-

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП ГОС ВО.

Программу разработала  Н.Г. Феденко, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н. Г. Феденко

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «История анимации» является базовой частью дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавр) и адресована студентам 1 – 4 курсов (I – VII семестры) направление подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой «Художественной анимации».

Содержание дисциплины ориентировано на освоение специфических особенностей языка анимации, осознания их видового своеобразия и многообразия жанровых форм в контексте их исторического развития; предусматривает углубленное изучение теоретического материала при анализе конкретных анимационных произведений с целью формирования многоаспектного понимания языка анимационного искусства.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

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

- 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.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 10 з.е., 360 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 98 часов для очной формы обучения и 4 часа для заочной формы обучения, семинарские занятия - 142 часа для очной формы обучения и 4 часа для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 120 часов для очной формы обучения и 64 часа для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Учебная дисциплина относится к циклу базовой профессиональной части и является важной составляющей в процессе подготовки дипломированных специалистов. Основывается на базе дисциплин: «История искусств», «История мировой культуры», «История русской культуры», «Культурология». Является основой для изучения следующих дисциплин: «Практическая анимация», «Технологии анимации», «Специальная графика»

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как: «Общий курс композиции», «Основы сценария и режиссуры».

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация.

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-1	способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции;
ОК-2	способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции;
ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию;

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-1	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
ОПК-4	способность к проведению стандартного исследования в определенной области искусствознания;
ОПК-8	способность учитывать в профессиональной деятельности психологические и социально-психологические составляющие функционирования культуры и искусства, особенности работы искусствоведа-исследователя, творца (исполнителя) произведений искусства в данном аспекте;

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-4	способность к проведению стандартного исследования в определенной области искусствознания;
ПК-7	способность к пониманию и постановке профессиональных задач в рамках своей творческой деятельности;
ПК-11	способность к информационному и проектному обеспечению историко-культурных, искусствоведческих и художественных аспектов деятельности учреждений культуры;

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 технологии;

- собирать, обрабатывать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий данные, необходимые для формирования суждений по предмету «история анимации»;
- выстраивать и реализовывать перспективные линии интеллектуального, культурного, нравственного и профессионального саморазвития и самосовершенствования;
- критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости направления своей профессиональной деятельности;
- культуры социальных отношений, умение критически переосмысливать свой социальный опыт;
- использовать навыки работы с информацией из различных источников, включая древние, классические и современные источники, для решения социальных и профессиональных задач;
- работать с производением искусства как с источником визуальной информации для успешной коммуникации в социальной и профессиональной сферах;
- использовать ресурсы ИНТЕРНЕТ по истории анимации в научных и образовательных целях;
- ориентироваться в художественном, в т. ч. в аудиовизуальном процессе, в художественных направлениях, в стилевых и жанровых особенностях анимации.
- ориентироваться в явлениях мировой анимации, определять технику исполнения, стилей, мастеров в истории мировой анимации;

Тема 23-24. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ										
Тема 25. Швейцарская анимация										
Тема 26. Роль манга на развитие японской анимации. Аниме и его основоположник Осаму Тэдзука										
Тема 27. Международные анимационные фестивали										
Всего по III разделу		16	17							
РАЗДЕЛ IV. АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД										
Тема 28-29. 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										
Тема 30. Сюрреалистические мультфильмы в СССР										
Тема 31-34. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука										
Всего по IV разделу		16	17							
Всего по III и IV разделам		33	33							
РАЗДЕЛ V. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ										
Тема 35-36. История зарождения и развития компьютерной анимации. «Кошечка» - первый компьютерный мультфильм в мире										
Тема 37-38. История появления 3D анимации										
Тема 39-40. Профессиональная специализация в 3D анимации										
Тема 41-42. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори										
Всего по V разделу		11	12							
РАЗДЕЛ VI. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ										
Тема 43-44. Современная анимация США. Ральф Бакши. Практика адаптации сериалов										
Тема 45-46. Современная анимация России и Украины										
Тема 47. Особенности развития анимации в Китае										
Тема 48. Психоанализ и американская анимация										
Тема 49. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б										
Тема 50-51. Портфолио аниматора. Ключевые моменты заполнения										
Тема 52-53. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов										
Всего по VI разделу		11	12							
Всего по V и VI разделам		18	33							

РАЗДЕЛ VII. НОВАЯ ЭРА АНИМАЦИИ									
Тема 54-56. Мировые анимационные школы: через традиции к новым технологиям		3	8						
Тема 57-59. Трёхмерная анимация как единый стандарт в производстве мультфильмов и компьютерных игр.		3	8						
Тема 60-64. Виртуальная реальность и дополненная реальность как элемент применения в анимации ⁷		4	8						
Всего по VII разделу		10	24						
Всего часов по дисциплине		98	142						

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Тема 1. Введение в историю анимации.

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

Тема 2. Зарождение анимации.

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

Тема 3. Способы оживления рисунков: поиски и решения.

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

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

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

Тема 5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа.

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

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

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

Тема 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 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 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 Папая. Регистрация патента на ротоскоп. Поиск анимационного правдоподобия.

Тема 10. История создания студии Дисней.

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

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

Тема 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 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 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 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 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 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 17. История создания «Союзмультфильма».

Основание крупнейшей в СССР студии в Москве 10 июля 1936 года. Ведущие режиссеры и художники. Влияние диснеевских мультфильмов на технологию производства и выбор персонажей, на стилистику и манеру исполнения. С 1937 - цветные м/ф, с 1938 - метод «эклер» (ротоскопирование). Военный период, послевоенное время и «борьба с диснеевщиной», определение своего самобытного эстетического канона. «Цветик-семицветик», «Федя Зайцев» и др. м/ф. 50-е годы: поиск новых форм. 60-е годы: увеличение выпуска сатирической 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.

Тема 18. Пионеры советской анимации.

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

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

Тема 19-20. 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 21-22. Пять мировых анимационных студий.

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

Тема 23-24. 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 25. 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 26. Роль манги на развитие японской анимации. Аниме и его основоположник Осаму Тэдзука.

История возникновения «странных (веселых) картинок» буддийского монаха Тоба (другое имя Какую) 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 27. Международные анимационные фестивали.

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

АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД (IV СЕМЕСТР)

Тема 28-29. 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 30. 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 31-34. 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.

РАЗДЕЛ V. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ

(V семестр)

Тема 35-36. 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 37-38. 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 39-40. 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 41-42. 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».

РАЗДЕЛ IV. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ
АНИМАЦИИ.
(VI СЕМЕСТР)

Тема 43-44. 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 компромисс 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 каноном 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 45-46. Современная анимация России и Украины.

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 «Кристалл», 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 47. 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 48. 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 49. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.

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

Тема 50-51. 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 52-53. 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».

РАЗДЕЛ VII. НОВАЯ ЭРА АНИМАЦИИ (VII семестр)

Тема 54-56. 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 57-59. 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 60-64. Виртуальная реальность и дополненная реальность и анимация. Философия новой реальности. Анимация и наука. Анимация и образовательные технологии.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки презентации, реферата по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к семинарским занятиям;
- для студентов заочной формы обучения – выполнение контрольной работы;
- подготовка к зачету, дифференцированному зачету, экзамену.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К СЕМИНАРСКИМ ЗАНЯТИЯМ

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

Тема №1. Введение в историю анимации

1. Понятия «анимация» и «мультипликация».
2. Феномен «одушевления» изображения.
3. Условность анимационного образа.

Термины: анимация, мультипликация, изображение, образ, феномен, душа, аниматограф

Выполнить:

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

Литература: [1, [10](#), [14](#)]

Тема №2. Зарождение анимации

1. Движение фигур в наскальных рисунках.
2. Китайский театр теней.
3. Оптическая иллюзия.
4. Волшебный фонарь.
5. Камера обскура.

Термины: анимация, волшебный фонарь, изображение, оптическая иллюзия, волшебный фонарь, камера обскура, театр, движение

Выполнить:

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

Литература: [1, [10](#), [14](#)]

Тема №3. Способы оживления рисунков: поиски и решения

1. Жозеф Плато и его фенакистископ.
2. Стробоскоп.
3. Зоотроп.
4. Праксиноскоп.

Термины: анимация, волшебный фонарь, изображение, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, праксиноскоп, кинематоскоп

Выполнить:

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

Литература: [1, [2](#), [15](#)]

Тема №4. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации

1. Биография Эмиля Рейно.
2. Оптический театр.
3. Сохранившиеся мультфильмы.

Термины: анимация, мультфильм, волшебный фонарь, кинолента, изображение, проекция, праксиноскоп

Выполнить:

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

Литература[1, [2](#), [15](#)]

Тема №5. Влияние на развитие анимации фотографии и кинематографа

1. Фотография и анимация.
2. Появление и развитие кинематографа.
3. Кинематографическое объединение «Витаграф».

Термины: анимация, кинематограф, синематограф, изображение, фото

Выполнить:

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

Литература: [1, 2, 15]

Тема №6. Графическая анимация и роль Эмиля Коля в ее становлении

1. Творческий путь Эмиля Коля.
2. Графическая анимация.
3. Фантоши Эмиля Коля.

Термины: анимация, графика, персонаж, изображение, карикатура, гротеск

Выполнить:

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

Литература: [1, 10, 14]

Тема №7. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации.

Творчество У. Мак-Кея

1. Появление комиксов.
2. Комиксы и анимация в америке.
3. Ричард Ауткойт и его роль в появлении комиксов.
4. Динозавр Джерти.

Термины: комикс, анимация, изображение, персонаж, история, кадр

Выполнить:

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

Литература: [9, 13, 16]

Тема №8. Творчество Н. Мак-Ларена и его вклад в развитие технологий анимации

1. Биография Н. Мак-Ларена.
2. Бескамерный метод создания мультфильма.
3. Эксперимент с композицией и ритмом в анимации.

Термины: анимация, мультфильм, ритм, композиция, фигура

Выполнить:

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

Литература: [9, 13, 16]

Тема №9. Студия «Парамаунт» и творчество братьев Флитшеров

1. Возникновение и развитие студии «Парамаунт».
2. Персонаж «Моряк Папай».
3. Творческий поиск в анимации.
4. Метод ротоскопирования.

Термины: анимация, мультфильм, студия, ротоскоп, изображение, персонаж

Выполнить:

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

Литература: [1, 14, 16]

Тема №10. История создания студии Дисней

1. Жизнь и творчество Уолта Диснея.
2. Массовое производство мультфильмов.
3. Технические нововведения в области звука и цвета.

Термины: анимация, изображение, звук, цвет, производство, персонаж, кадр, 12 принципов анимации

Выполнить:

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

Литература: [1, 14, 16]

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

Тема №11. В.А. Старевич и его роль в становлении и развитии русской и мировой анимации

1. Родоначальник кукольной анимации.
2. Первая студия кукольных мультфильмов в России.
3. Фильмография Старевича.

Термины: анимация, кукольная анимация, марионетка, съемка, изображение, персонаж, студия

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема №12. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932)

1. Творчество А. Алексеева.
2. Принцип работы игольчатого экрана.
3. Творческий замысел и изобретение новой фактуры в анимации.

Термины: анимация, мультфильм, игольчатый экран, съемка, изображение, персонаж, реклама, книжная графика

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема №13. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века. Рисованный звук

1. Русский авангард и анимация.
2. А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Борис Янковский и их вклад в разработку «рисованного звука».
3. Эксперименты с рисованным звуком за рубежом.

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение, звук, рисованный звук, авангард

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема №14. Студия «Культкино». Агитационная анимация. Д. Вертов

1. Техника перекладки в советской анимации.
2. А.М. Авраамов, Е.А. Шолпо, Н.В. Воинов, Борис Янковский и их вклад в разработку «рисованного звука».
3. Эксперименты с рисованным звуком за рубежом.

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение, звук, рисованный звук, авангард

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема №15. Зарождение украинской анимации. В. Левандовский

1. Первый украинский мультипликационный фильм.
2. Анимация с плоской шарнирной марионеткой.
3. Метод съемок «эклер».
4. Разработка постоянного персонажа для серии мультфильмов.

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение, звук, марионетка, шарнир

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема №16. Фабрика «Совкино». М.М. Цехановский

1. История студии «Совкино».
2. Творчество М.М. Цехановского.
3. Эксперименты в области монтажа.

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение, звук, марионетка, шарнир

Выполнить:

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

Литература: [2, 3, 4]

Тема №17. История создания «Союзмультфильма»

1. Основание студии.
2. Ведущие режиссеры и художники студии.
3. Сравнение анимации студий «Дисней» и «Союзмультфильм».

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение, звук, марионетка, шарнир

Выполнить:

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

Литература: [2, 3, 4]

Тема №18. Пионеры советской анимации

1. Художник анимации Иван Петрович Иванов-Вано.
2. Творчество Льва Константиновича Атаманова.

Термины: анимация, мультфильм, съемка, изображение

Выполнить:

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

Литература: [2, 3, 4]

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

Тема №19-20. Классическая музыка в анимации: ее роль и значение

1. Классическая музыка в анимации.
2. Раскрытие образа персонажа с помощью музыкального сопровождения.
3. Передача настроения в мультфильме через музыку.

Термины: анимация, музыка, классическая музыка, персонаж, образ, настроение

Выполнить:

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

Литература: [1, [12](#), [14](#)]

Тема №21-22. Пять мировых анимационных студий

1. Walt Disney Feature Animation, Pixar, Dream Works.
2. SKG, Aardman Animations.
3. Studio Ghilbi.

Термины: анимация, мультфильм, мультипликация, студия, производство

Выполнить:

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

Литература: [1, [12](#), [14](#)]

Тема №23-24. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе: сложение национальных анимационных школ

1. Творчество Валериана Боровчика.
2. Рене Лалу и первый научно-фантастический полнометражный м/ф.
3. «Загребская школа» анимации и ее лидер Душан Вукотич.

Термины: анимация, мультфильм, мультипликация, студия, производство, школа

Выполнить:

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

Литература: [1, [12](#), [14](#)]

Тема №25. Швейцарская анимация

1. Песочная анимация.
2. Аниматоры Жизель и Наг Ансорж.
3. Базиль Фогт и его эксперименты с оптическими устройствами.

Термины: анимация, мультфильм, мультипликация, производство, песочная анимация

Выполнить:

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

Литература: [2, [5](#), [10](#)]

Тема №26. Роль манги на развитие японской анимации. Аниме и его основоположник Осаму Тэдзука

1. «Веселые картинки» буддийского монаха Тоба.
2. Кацусика Хокусай и серия гравюр «манга».
3. Творчество Осаму Тэдзуки.

Термины: анимация, мультфильм, мультипликация, производство, аниме, манга, гравюра

Выполнить:

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

Литература: [2, 5, 10]

Тема №27. Международные анимационные фестивали

1. Фестивали «Оскар», «Каннский», «Хиросима», «Анси».
2. Фестивали «Загреб», «Штутгарт», «Фантош».
3. Фестивали «Крок», «Суздаль», «Anima Mundi».

Термины: анимация, мультфильм, мультипликация, фестиваль

Выполнить:

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

Литература: [2, 5, 10]

**АНИМАЦИЯ СССР И РОССИИ В ПЕРЕСТРОЕЧНЫЙ ПЕРИОД
(IV СЕМЕСТР)**

Тема №28-29. 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

1. Открытие мультипликационных студий в СССР.
2. Арменфильм и другие студии союзных республик.
3. Первый научно-фантастический советский мультфильм.

Термины: анимация, мультфильм, изображение, рисованная анимация, кукольная анимация, студия, сюрреализм, психоделика, сатира, юмор

Выполнить:

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

Литература: [2, 3, 4]

Тема 30. Сюрреалистические мультфильмы в СССР

1. Творческий путь Ивана Максимова, Роберта Саакянца, Константина Бронзита.
2. «Брэк» Гарри Бардина.
3. «Медвежуть» Василия Кафанова.

Термины: анимация, изображение, мультфильм, студия, сюрреализм.

Выполнить:

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

Литература: [2, 3, 4]

Тема 31-34. Творчество Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского, А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука

1. Творческий путь Р. Качанова, А. Татарского, А.Ю. Хржановского.
2. Особенности творчества А.К. Петрова, Ф.С. Хитрука.
3. Анализ произведений каждого из аниматоров.

Термины: анимация, изображение, мультфильм, рисованная анимация, кукольная анимация.

Выполнить:

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

Литература: [2, 5, 10]

**РАЗДЕЛ V. ИСТОРИЯ ЗАРОЖДЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ
(V семестр)**

Тема 35-36. История зарождения и развития компьютерной анимации. «Кошечка» - первый компьютерный мультфильм в мире.

1. Виды компьютерной анимации.
2. Система Sketchpad.
3. Анимация по ключевым кадрам.
4. Конструкторы анимаций.

Термины: анимация, изображение, рисованная анимация, мультфильм, студия.

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема 37-38. История появления 3D анимации.

1. Студия «Pixar» и ее роль в развитии 3D анимации.
2. Первый в мире 3D м/ф «Приключения Андрэ и пчелки Уэлли».
3. «История игрушек» как первый полнометражный м/ф, полностью сделанный на компьютере.

Термины: анимация, изображение, 3D м/ф, 3D анимация, мультфильм.

Выполнить:

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

Литература: [11, 12, 13]

Тема 39-40. Профессиональная специализация в 3D анимации.

1. Востребованные профессии в 3D анимации (визуализатор, аниматор, композер, сетапщик, специалист по спецэффектам, художник по концептам).
2. Особенности каждой из профессий.

Термины: анимация, изображение, спецэффекты, аниматор, художник, 3D анимация.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Написать сообщение об особенностях одной из профессий в 3D анимации.

Литература: [11, 12, 13]

Тема 41-42. Проблема идеальной анимации человека. «Зловещая долина» Масахиро Мори.

1. Отличия направлений в развитии 3D анимации: фотореалистичный рендеринг и не фотореалистичный.
2. Фильм «Последняя фантазия: Духи внутри нас»
3. Проблема «зловещей долины».
4. Исследования японского ученого робототехника Масахиро Мори.

Термины: анимация, изображение, 3D анимация, «зловещая долина», фотореалистичный рендеринг.

Выполнить:

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

Литература: [11, 12, 13]

РАЗДЕЛ IV. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ МИРОВОЙ АНИМАЦИИ. (VI СЕМЕСТР)

Тема 43-44. Современная анимация США. Ральф Бакши. Практика адаптации сериалов.

1. Постмодернизм и его влияние на развитие искусства анимации.
2. Жанр фэнтези.
3. «Диснеевский ренессанс».

Термины: анимация, изображение, постмодернизм, фэнтези, манга, полнометражная анимация.

Выполнить:

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

Литература: [4, 5, 8]

Тема 45-46. Современная анимация России и Украины.

1. Работа крупнейших анимационных компаний России (продюсерский центр «РИККИ», компания «Маша и медведь», кинокомпания «Мастер-фильм», продюсерская компания «Аэроплан».

2. Работы студии Wizart Animation, Toonbox, «Метроном Фильм», мультстудии «Кристалл», студии «Человек и Время», «Пилот», «Мельница».
3. Ассоциация анимационного кино.
4. Развитие украинской анимации на примере киностудии «Борисфен-С» и «Анимаград».

Термины: анимация, изображение, кино, мультфильм, киностудия.

Выполнить:

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

Литература: [4, 5, 8]

Тема 47. Особенности развития анимации в Китае.

1. Причины прорыва китайской анимации.
2. Создание государственных технопарков.
3. Анимационные студии в Китае.

Термины: анимация, изображение, технопарки, рисованная анимация, кукольная анимация, трехмерная анимация.

Выполнить:

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

Литература: [1, 10, 11]

Тема 48. Психоанализ и американская анимация.

1. Воздействие на человеческое сознание информационных технологий.
2. Влияние м/ф на развитие психики ребенка.
3. Правила сценаристов студии Дисней.

Термины: анимация, изображение, мультфильм, психоанализ, психика, сознание, информационные технологии.

Выполнить:

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

Литература: [1, 10, 11]

Тема 48. Психоанализ и американская анимация.

1. Воздействие на человеческое сознание информационных технологий.
2. Влияние м/ф на развитие психики ребенка.
3. Правила сценаристов студии Дисней.

Термины: анимация, изображение, мультфильм, психоанализ, психика, сознание, информационные технологии.

Выполнить:

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

Литература: [1, 10, 11]

Тема 49. Аниматор-философ Норштейн Ю.Б.

1. Биография Норштейна Ю.Б.
2. Просветительская деятельность.
3. Философия образа.

Термины: анимация, мультфильм, сюжет, изображение, перекладка, плоская кукла, шарнир

Выполнить:

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

Литература: [5, 7, 8]

Тема 50-51. Портфолио аниматора. Ключевые моменты заполнения.

1. Способы оформления портфолио.
2. Примеры портфолио в разных техниках исполнения.

Термины: анимация, изображение, портфолио, техника исполнения.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать макет страницы портфолио.

Литература: [5, 7, 8]

Тема 52-53. Работа аниматора в кинематографе: лаборатории спецэффектов.

1. Деятельность компании Alias/Wavefront, студии компьютерной графики CalibreDigitalPictures.
2. Пит Ден и его принцип организации труда.
3. Львовская компания программистов ELEKSSoftware и ее спецэффекты к фильмам.

Термины: анимация, изображение, спецэффекты, компьютерная графика, рекламный ролик, телепрограмма.

Выполнить:

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

Литература: [4, 5, 8]

7.2. ТЕМЫ РЕФЕРАТОВ

1. Тема реферата: Анимационные школы Европы.
2. Тема реферата: Анимационные школы Канады.
3. Тема реферата: Анимационные школы США.
4. Тема реферата: Анимационные школы России.
5. Тема реферата: Виртуальная реальность и анимация.
6. Тема реферата: Дополненная реальность и анимация.

7.3. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы обучения**. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале.

Для выполнения задания необходимо изучить литературу по теме и оформить ее в соответствии с планом. Изложение должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

Вариант № 1

1. Зарождение этической мысли в Др.Китае: конфуцианство и даосизм.
2. Эстетика как наука: предмет, функции. Категория «эстетическое».
3. Раскройте суть проблемы нравственного и эстетического воспитания в семье.

Вариант № 2

1. Этические концепции Др.Индии: брахманизм и буддизм.
2. Категории «прекрасное» и «безобразное»: диалектика общего и противоположного.
3. Особенности профессиональной этики (менеджера, хореографа, музыковеда, режиссёра, скульптора, фотографа и т.д.)

Вариант № 3

1. Античная этика: учение Сократа и Платона.
2. Категории «возвышенное» и «низменное»: диалектика общего и противоположного.
3. Эстетический анализ любого произведения литературы (**в соответствии с планом, который представлен ниже).

7.4. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ

(II семестр)

Для получения зачета по предмету «История анимации», студент должен посещать все лекционные и семинарские занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме.

7.5.ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

1. Анимация как вид искусства.
2. Эмиль Рейно и его роль в становлении анимации. "Вокруг кабины" (1894).
3. Творчество Эмиля Коля и возникновение графической анимации.
4. Развитие западной анимации с1916 по1930-е годы. Формирование системы производства и распространения анимационных фильмов. Синтез музыки и изображения. Первая звуковая лента "Пароходик Вилли".
5. Комиксы и их влияние на развитие американской анимации. Творчество У. Мак-Кея.
6. История зарождения и развитие компьютерной анимации.
7. Творчество шотландского аниматора Нормана Мак-Ларена и его вклад в развитие анимационных технологий.
8. Значение музыки в анимации в раскрытии художественного образа и идеи мультфильма.
9. История создания студии «Дисней».
10. Развитие анимации в Западной и Восточной Европе. Сложение национальных анимационных школ.
11. Студия "Парамаунт" и творчество братьев Флитшеров.
12. Возникновение русской анимации. Александр Ширяев. Творчество Владислава Александровича Старевича и его роль в развитии русской анимации.
13. Студия "Культикино" и творчество коллектива художников этой студии. Агитационная анимация.
14. Русский авангард и его влияние на развитие анимации в России в 20-30е годы XX века. Рисованный звук.
15. Игольчатый экран А. Алексеева (1905-1932).
16. Фабрика "Совкино" в Ленинграде. Художники-мультипликаторы В. Григорьев ("Держи чубаровца"(1927г.), М. Цехановский и другие аниматоры.
17. Создание и история развития студии "Союзмультфильм"(1935г.). Творчество Александра Птушко.
18. Творчество Романа Абелевича Качанова. Создание объединения кукольных фильмов Союзмультфильма (1953г.). "Влюбленное облако"(1959), "Варежка"(1967).
19. Творчество Федора Савельевича Хитрука.
20. Роль манги на развитие японской анимации. Аниме и анимация Японии.
21. Мультипликационные студии СССР.
22. Творчество Александра Михайловича Татарского (1950-2007г.).
23. Современные российские студии ("Пилот", "Мельница", "Маша и медведь", кинокомпания "Мастер-фильм", продюсерский центр "РИККИ", продюсерская компания "Аэроплан", студия Wizard Animation, студия Toonbox) и мультфильмы этих студий.
24. Мировые анимационные студии: Pixar, Aardman Animations. Ltd; Dream Works SKG; Studio Ghilbi Inc.; Walt Disney Feature Animation.
25. Аниматор-философ Юрий Борисович Норштейн.
26. Украинская анимация: история развития от В. Цехановского до студии "Анимаград".
27. Современная анимация США. Ральф Бакши. Практика адаптации сериалов.
28. Особенности развития анимации в Китае.
29. Проблема идеальной анимации образа человека. "Зловещая долина" Масахиро Мори.
30. Новая эра анимации: синтез искусств и технологий.

8.МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

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

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

Изучение дисциплины «История анимации» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, участия в семинарских занятиях, а также посредством самостоятельной работы с рекомендованной литературой.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В ходе проведения семинарских занятий студенты отвечают на вопросы, вынесенные в план семинарского занятия. Помимо устной работы, проводится защита рефератов по теме семинарского занятия, сопровождающаяся его обсуждением и оценением. Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	зачтено	заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка «отлично» выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)		заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка «хорошо» выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
Удовлетворительно (3)		заслуживает студент, 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 студентом ни одного из вышеперечисленных требований вы, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Анимация как феномен культуры: Материалы второй междунар. науч.-практ. конф., 26-28 апреля 2006 года, Москва, ВГИК / Всероссийский гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова; Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006. – 230 с.: ил. – Текст рус., англ.](#)
2. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.](#)
3. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. – М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. – 78 с.](#)
4. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный 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. [Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве: Сб. ст. / Сост. и автор вступ. ст. С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с., 40 л. ил.: ил. – Авторы: Л. Атаманов, А. Алексеев, Э. Ансорж, В. Бахгадзе, И. Брдечка, А. Буровс, Д. Вукотич, К. Георги, П. Гримо, И. Гурвич, Т. Динов, У. Дисней, Б. Довникович, Иванов-Вано, К. Кавамото, Р. Качанов, Д. Коваснаи, В. Курчевский, Ж.-Ф. Лагиони, Н. Мак-Ларен, Ю. Норштейн, Ан. Петров, Й. Попеску-Гопо, А. Птушко, Р. Раамат, Л. Рейнигер, Р. Сервэ, Н. Серебряков, Б. Степанцев, И. Трнка, Й. Труйка, Д. Хабли, А. Хайдаров, Д. Халас, Ф. Хитрук, Н. Ходатаев, А. Хржановский, М. Цехановский, М. Янкович. – Тир. 25 000 экз.](#)
11. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. – М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. – 254 с.](#)
12. [Саймон Марк. Как создать собственный мультфильм: Анимация двухмерных персонажей: Пер. с англ. – М.: АСТ, 2006. – 336 с.: ил. + CD ROM.](#)
13. [Смолянов Геннадий Георгиевич. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учеб. пособие. – М.:ВГИК, 2005. – 128 с.](#)
14. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
15. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
16. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)

Дополнительная литература

1. “Союзмультфильм” представляет... – М.: В/о “Союзинформкино”, 1986. – (Информация / Всесоюз. об-ние “Союзинформкино” Госкино СССР; № 3).
2. “Союзмультфильму” 50 лет: Кат. юбил. выст. произведений художников киностудии / Союз художников СССР, Союз кинематографистов СССР, Моск. орг. Союза художников РСФСР, Киностудия “Союзмультфильм”; Сост. А.А. Волков и др.; Автор вступ. ст. А.А. Волков. – М.: Сов. художник, 1986. – 75 с.: в осн. ил. – Тир. 1500 экз.
3. Александр Алексеев: Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля /Сост. Б. Павлов, Д. Манн. – М.: Музей кино, 1995. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982). Установить точное библиографическое описание не удалось.
4. Алексеев Александр. Забвение, или Сожаление. Воспоминания петербургского кадета // Киноведческие записки. – № 52, 55, 56, 60.
5. Аниматографические записки: Теорет. альманах. Вып. 1 / [Изд. А.В. Прохоров]. – М.: Аниматогр. центр “Пилот”: НИИ культуры АН СССР, 1991. – 119 с. Добав.: Орлов Алексей Михайлович; Прохоров Анатолий Владимирович.
6. Анимационное кино между съездами (1986-1990). Сб. ст. / Союз кинематографистов СССР. – М.: Б.и., 1990. – 23 с. – Тир. 600 экз.
7. Анимация в эпоху инновационных трансформаций: Материалы IV междунар. науч.-практ. конф. “Анимация как феномен культуры”, 21-23 мая 2008 года, Москва / Всероссийский гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова; Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля; [Пер. текстов Е.С. Дорошева, Т.Ю. Каравкина]. – М.: Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2008. – 358 с.: ил., табл.
8. Арнольди Эдгар Михайлович (1898-1972). Жизнь и сказки Уолта Диснея. – Л.: Искусство. Ленингр. отд-ние, 1968. – 211 с.: ил.
9. Асенин Сергей Владимирович. Мультипликация социалистических стран как социально-эстетический феномен (Художественные принципы, направления развития, национальные школы, мастера): Автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1989. – 59 с. Примеч.: см. также изд. 1987г.
10. Асенин Сергей Владимирович. Мультипликация социалистических стран как социально-эстетический феномен: (Худож. принципы, направления развития, нац. шк., мастера): Автореф. дис. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1987. – 60 с. Примеч.: см. также изд. 1989г.
11. Асенин Сергей Владимирович. Пространство мультфильма: Размышления об искусстве мультипликации и путях его развития в Эстонии. – Таллин: Периодика, 1986. – 319 с., 48 л. ил.: ил. – Тир. 6000 экз.
12. Асенин Сергей Владимирович. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995. – 312, [3] с., [16] л. ил.: ил. – Тир. 5000 экз.
13. Асенин Сергей Владимирович. Эстетический феномен Загребской школы // Кино Югославии. – М.: Искусство, 1978. – С. 67-92.
14. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Довольно мультштампов! // Искусство кино. – 1961. – № 10. – С. 33-43.
15. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964. – 114 с., 17 л. ил.: ил. – (Б-ка кинолюбителя). – Тир. 6000 экз.
16. Бабиченко Дмитрий Наумович (род. 1901-). Предоставить слово сатире // Искусство кино. – 1956. – № 5. – С. 89-97.

17. Бартон К. Как снимают мультфильмы / Пер. с англ. Т. Бруссе. – М.: Искусство, 1971. – 85 с.: ил. – (Б-какинолюбителя). – Пер. изд.: Barton C. How to animate cut-outs for amateur films. – Тир. 50 000 экз.
18. Бегизова Ирина Сергеевна. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре мультипликационного фильма: Дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.02, 17.00.03. – Тбилиси, 1985. – 177 с.: ил. – Библиогр.: с. 153-176. Примеч.: экз. имеется в Рос. гос. б-ке в Москве.
19. Безвестный русский – знаменитый француз: Сб. ст. / Сост. и вступ. ст. Елены Федотовой. – СПб.: Издательство Буковского, 1999. – 132 с.: ил. – Малотираж. издание. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).
20. Беляев Яков Иванович. Специальные виды мультипликационных съемок. – М.: Искусство, 1967. – 116 с.: ил. – Тир. 6000 экз.
21. Бенимана Бенжамин. Взаимодействие анимации и искусства Африки: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. – М., 2000. – 23 с.
22. Беркова Надежда Николаевна. История анимационного искусства: Учеб.-метод. пособие для студ. фак-та кино и телевидения. – Алматы, 2001. – 150 с.
23. Боблюян М.Г. Объёмная мультипликация. Исторический обзор и задачи // Искусство кино. – 1940. – № 1-2. – С. 73-76.
24. Боярский Иосиф Яковлевич (1917-2008, директор "Союзмультфильма"). Литературные колЛажи. – М., 1998. – 304 с. – Тир. 100 экз. <http://www.pereplet.ru/text/boyarskiy.html>
25. Бушкин А.И. Кадр-съёмка // Киножурнал АРК. – 1926. – № 2. – С. 20-21.
26. Бушкин Александр Иванович (1896-1929). Трюки и мультипликация / Под ред. и с предисл. Льва Кулешова. – М.: Кинопечать, 1926. – 32 с.: ил.
27. Бялковская Сюзанна Казимировна, Сазонов Анатолий Пантелеймонович. Как я ожил: [О мультфильме: Для младш. шк. возраста]. – М.: Дет. мир, 1962. – [45] с.: ил. – Тир. 200 000 экз.
28. Василькова Александра Николаевна. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. – М.: Аграф, 2003. – 201, [1] с., [4] л. ил. – (Волшебная флейта). – (В поисках смысла). – Тир. 1500 экз.
29. Венжер Наталья Яковлевна. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – М.: В/о "Союзинформкино", 1979. – [14] с.: ил. – Тир. 50 000 экз.
30. Венжер Наталья Яковлевна. Союзмультфильм. – М.: В/о "Союзинформкино", 1981. – (Информация / Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР; № 6 (341)).
31. Волков Анатолий Алексеевич. Искусство мультипликации // Советское кино, 70_е годы: Основные тенденции развития. – М.: Искусство, 1984. – С. 255-277.
32. Волков Анатолий Алексеевич. Мультипликационный фильм. – М.: Знание, 1974. – 40 с., 8 л. ил. – (Новое в жизни науке, технике. Серия «Искусство»; 2). – Тир. 92 980 экз.
33. Волков Анатолий Алексеевич. Мультипликация // Кино: Политика и литература (30-е годы). – М.: Материк, 1995. —С. 110-122.
34. Волков Анатолий Алексеевич. Проблемы развития искусства современной мультипликации: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства кино и телевидения. – М., 1970. – 41 с.

35. Волков Анатолий Алексеевич. Проблемы развития искусства современной мультипликации: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / ВГИК. Каф. мастерства кино и телевидения. – М., 1971. – 41 с.
36. Волков Анатолий Алексеевич. Третье пришествие Уолта Диснея // Дет. лит. – М., 1991. – № 12.
37. Вопросы киноискусства: Сб. ст. / АН СССР. Ин-т истории искусств; Отв. ред. Ю.С. Калашников. – М.: Искусство, 1955. – 440 с. – Из содерж.: Советская мультипликация в борьбе за реализм / С. Гинзбург.
38. Вукотич Душан. Загребская школа рисованного фильма // Мудрость вымысла. – М.: Искусство, 1983. – С. 61-64.
39. Гамбург Ефим Абрамович, Пекарь Владимир Израилевич. Художники ожившего рисунка. – М.: Всесоюз. бюро пропаганды киноискусства, 1984. – [64] с.: ил.
40. Гамбург Ефим Абрамович. Тайны рисованного мира. – М.: Сов. художник, 1966. – 120 с.: ил.
41. Гарин В. Новые работы мультфильма // Искусство кино. – 1939. – № 5. – С. 34-36.
42. Гвон Гюн Гжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2005 - 25 с.
43. Гинзбург Семен Сергеевич (1907-1974). Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии / Акад. наук СССР. Ин-т истории искусств. – М.: Искусство, 1957. – 286 с., 18 л. ил. – Тир. 5000 экз.
44. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Анимационное кино России и Беларуси: опыт сравнительной характеристики // Фестиваль российской анимации “Суздаль-2008”: Каталог. <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=292>
45. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Белорусское анимационное кино в контексте мирового кинопроцесса: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Нац. акад. наук Беларуси, ГНУ “Ин-т искусствоведения, этнографии и фольклора им. К. Крапивы”. – Минск, 2008. – 24 с.
46. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Белорусское анимационное кино // Вест. Моск. гос. ун-та культуры и искусств: Науч. журн. – 2007. – № 4 (20). – С. 275-278.
47. Голикова-Пошка Евгения Владимировна. Компьютерное и рисованное анимационное кино // Вест. Моск. гос. ун-та культуры и искусств: Науч. журн. – 2007. – № 2. – С. 235-238.
48. Горностаева Ольга Сергеевна. Мультипликация в научно-популярном и учебном фильме: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. Каф. режиссуры докум., науч.-попул. и учеб. фильма. – М.: ВГИК, 1987. – 64 с.: ил.
49. Громов Евгений Сергеевич (1931-2005). С. Алимов: Мультипликация, книжная и станковая графика. – М.: Сов. художник, 1990. – 176 с.: ил. – (Мастера сов. искусства). Персоналия: Алимов Сергей, о нём.
50. Грузинское рисованное и кукольное кино: Фильмогр. справ., 1930-1984 гг. / [Составитель И. Бегизова]. – Тбилиси: Информ. центр Союза кинематографистов ГССР, 1984. – 57 с. – Текст парал. груз., рус.
51. Гурьян О. Победа “Лимпопо” // Детская литература. – 1940. – № 11-12. – С. 71-73.
52. Дерябин А. Вертов и анимация: роман, которого не было // Киноведческие записки. – 2001. – № 52. – С. 132-144.

53. Динов Т. Горизонты мультипликации // Искусство кино. – 1970. – № 7. – С. 157-164.
54. Дудников Юрий Анатольевич, Рожков Борис Константинович. Растровые системы для получения объемных изображений. – Л.: Машиностроение. Ленингр. отд-ние, 1986. – 216 с.
55. Евсевицкий В. Польские киноработники в русском дореволюционном кино // Из истории кино. – М.: Искусство, 1962. – Вып. 5. – С. 145-175. Примеч.: В том числе о В. Старевиче.
56. Евтеева Ирина Всеволодовна. Процесс жанрообразования в советской мультипликации 60-80-х годов. От притчи - к полифоническим структурам: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Ленингр. гос. ин-т театра, музыки и кинематографии им. Н. К. Черкасова. – Л., 1990. – 24 с.
57. Ежик в тумане: Фильм-сказка : [Для детей / С. Козлов; Худож. Ф. Ярбусова]. – М.: Бюро пропаганды сов. киноискусства, 1978. – [19] с.: цв. ил.; 14x22 см. – Тир. 300 000 экз. Добав.: Козлов Сергей Григорьевич, сост.
58. Елизаров Г.К. Советская мультипликация: Справочник / Ком. по кинематографии при Совете Министров СССР, Госфильмофонд. – М., 1966. – 393 с. – (Кино и время. Прил. № 1 к бюлл. Госфильмофонда). – Отпечат. множит. аппаратом.
59. Ермилова Галина Ивановна. Некоторые аспекты постмодернизма в анимации // Тезаурусный анализ мировой культуры: Сб. науч. тр. – М.: Моск. гуманитар. ун-т, 2006. – Вып. 8 / Под ред. Вл.А. Лукова. – С. 42-56.
60. Ермилова Галина Ивановна. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: Автореф. дисс. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / Моск. гуманитар. ун-т. – М., 2006. – 17 с. Доп. инф.: объём диссертации – 164 с.
61. Жарков Валерий Алексеевич. Самоучитель Жаркова по анимации и мультипликации в Visual C++.NET 2003. – М.: Жарков Пресс, 2003. – 447, [1] с. В 2002-2004 гг. В.А. Жарковым издано 9 пособий по компьютерной анимации.
62. Закржевская Людвиг Феофиловна. Вадим Курчевский. – М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1987. Установить подробности библиогр. описания не удалось. Персоналия: Курчевский Вадим Владимирович (1928-), сов. мультипликатор.
63. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё...: Материалы к выставке. – М.: Галерея на Солянке, 2005. Установить точное библиографическое описание не удалось.
64. Иванов Борис. Введение в японскую анимацию / Фонд развития кинематографии, Регион. обществ. фонд "Эйзенштейн. центр исслед. кинокультуры". – М.: Всерос. Фонд развития кинематографии: РОФ "Эйзенштейн. центр исслед. кинокультуры", 2001. – 335, [1] с., [4] л. цв. ил.: табл. – Библиогр.: с. 328-330.
65. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм — особый вид киноискусства // Искусство кино. – 1952. – № 11. – С. 117-120.
66. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Кадр за кадром / [Лит. запись А. Волкова; Вступит. ст. С. Асенина]. – М.: Искусство, 1980. – 239 с.: ил. – Тир. 30 000 экз.
67. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Мультипликация вчера и сегодня: Из лекций, прочит. на худож. фак. ВГИК: [Учеб. пособие]. [Ч. 1]-3 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М., 1974, 1975, 1976. – 26 с.; 34 с.; 58 с. – Тир. 1000 экз.
68. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Очерк истории развития мультипликации: (До второй мировой войны) / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. – М., 1967. – 54 с. – Тир. 1000 экз.

69. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Рисованный фильм – особый вид киноискусства: [На правах рукописи] / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Каф. декорац. оформления фильма. – М., 1956. – 23 с. – Тир. 500 экз.
70. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 87 с.: ил. – Тир. 30 000 экз.
71. Иванов-Вано Иван Петрович (1900-1987). Советское мультипликационное кино. – М.: Знание, 1962. – 48 с.: ил. – (Нар. ун-т культуры. [Фак. лит. и искусства; 5]). – Тир. 28 000 экз.
72. Каранович Анатолий Георгиевич. Мои друзья куклы. – М.: Искусство, 1971. – 175 с.: ил.
73. Киноведческие записки: Журнал. Вып.52: Хроника развития анимационных технологий. – М., 2001.
74. Киноведческие записки: Журнал: Материалы об анимации. – Вып. 73, 80. – М., 2005, 2006.
75. Константинович Валерий Сигизмундович. Вселенная мультфильма: в 2 ч. – Омск: Весть, 1999-2006. – Ч. 1. – 1999. – 187 с.; Ч. 2. – 2006. – 82 с.
76. Константинович Валерий Сигизмундович. Эстетическая природа мультипликационного фильма: Автореф. дисс. ... канд. филос. наук / Акад. обществ. наук. при ЦК КПСС. Каф. соц. культуры. – М., 1990. – 18 с.
77. Кремер Люсиль. Производство звуковых рисованных фильмов в американских мультипликационных мастерских: [Пер. с англ.] / С предисл. Н. Ходатаева. – М.: Гизлегпром, 1934. – 52 с.: ил. – Загл. обл.: Звуковые рисованные фильмы в американских мастерских. – Тир. 1675 экз. Добав.: Ходатаев Николай Петрович.
78. Кривуля Наталья Геннадьевна. 3D – и смотри: Полнометражная анимация: от Диснея до новых времён // Искусство кино. – 2008. – № 6.
79. Кривуля Наталья Геннадьевна. В зеркале Времени: анимация двух Америк (немой период). – М.: Аметист, 2007. – 618 с.: ил., портр. – (Науч. сер.: История и теория анимации).
80. Кривуля Наталья Геннадьевна. Лабиринты анимации: Исследование худож. образа рос. анимац. фильмов втор. пол. XX в. – М.: Грааль, 2002. – 295 с., [5] л. цв. ил.
81. Кривуля Наталья Геннадьевна. Ожившие тени волшебного фонаря. – Краснодар: Аметист, 2006. – 501 с., [12] л. цв. ил., портр.: ил., портр. – (Науч. сер.: История и теория анимации).
82. Кривуля Наталья Геннадьевна. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2001. – 34 с.
83. Кривуля Наталья Геннадьевна. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: Автореф. дисс. ... докт. искусствоведения: 17.00.03 / [Место защиты: Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова]. – М., 2009. – 60 с.
84. Крижанівський Борис Миколайович. Мальоване кіно України. – Київ, 1968. – 155 с.
85. Крижанівський Борис Миколайович. Мистецтво мультиплікації. – Київ: Рад. шк., 1981. – 118 с., 8 л. ил.
86. Крыжановский Борис Николаевич. Арнольд Буровс. – М.: Всесоюз. творч.-произв. объединение “Киноцентр”, 1990. – [61] с: ил. – (Мастера мультипликац. кино).
87. Крыжановский Борис Николаевич. Украинские мультфильмы. – [Киев: Укррекламфильм, 1975]. – [18] с.: ил. – Тир. 25 000 экз.

88. Кузнецов Игорь, Познин Виталий Федорович. Создание фильма на компьютере: Технология и творчество. – М. [и др.]: Питер, 2005. – 269 с.: ил. + CD.
89. Кузнецова В.А., Кузнецов Э.Д. Цехановский. – Л.: Художник РСФСР, 1973. – 114 с.
90. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Детское мультипликационное кино: Вопр. эстет. и нравств. воспитания: Учеб. пособие / ВГИК им. С.А. Герасимова. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: ВГИК, 1988. – 51, [2] с. – Тир. 1000 экз.
91. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры: Учеб. пособие / ВГИК им. С.А. Герасимова. Каф. мастерства художника кино и телевидения. – М.: ВГИК, 1986 (1987). – 67, [2] с. – Тир. 1000 экз.
92. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Нарисованный фильм: [Для дошк. возраста]. – М.: Малыш, 1984. – [26] с.: цв. ил. автора. – Тир. 100 000 экз.
93. Курчевский Вадим Владимирович (1928-). Художник и куклы: [Для дошк. возраста]. – М.: Малыш, 1989. – [26] с.: цв. ил. автора. – Тир. 150 000 экз.
94. Лейборн К. Анимационная книга // Киноведческие записки. – 2005. – № 73. – С. 137-204.
95. Леонидов Виктор. Это изумительный Алексеев // Наше наследие. – 2007. – № 81. – С. 72-81: ил. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).
96. Лотман Юрий Михайлович (1922-1993). Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 702 с., [24] л. ил. – Из содерж.: О языке мультипликационных фильмов (с. 671-674). – Тир. 5000 экз.; То же. – 2005.
97. Малянтович К. Из записок старого мультипликатора: [Очерк крат. истории образования в мультипликации, конец 1940-х гг.] // Кинограф. – 2002. – № 11. – С. 229-254.
98. Маэстри Джордж. Компьютерная анимация персонажей / [Пер с. англ. С. Базаева]. – СПб. [и др.]: Питер, 2001. – 327 с.: ил.+1 CD-ROM. – (Серия "Самоучитель"). – Доп. тит. л. изд.: Indianapolis, англ. – На тит. л. в вых. дан.: Санкт-Петербург, Москва, Харьков, Минск.
99. Маэстри Джордж. Секреты анимации персонажей / [Пер. с англ. А. Сташкова]. – СПб.: Питер, 2002 – 218 с.: ил. – (Серия "Учеб. курс"). – На обл. в подзаг.: Дизайн и графика. Все этапы создания анимацион. фильмов. – Доп. тит. л. англ. – На тит. л. в вых. дан.: Санкт-Петербург, Москва, Харьков, Минск.
100. Мигунов Е. О, об и про... // Киноведческие записки. – № 56, 62, 68.
101. Молодое польское кино: новое польское кино, мастера о молодых, игровое кино, документальное короткометражное кино, анимационное кино / [Авт. идеи Матеуш Вернер; Пер. с пол. Алексея Давтяна]. – Варшава: [Ин-т Адама Мицкиевича], 2008. – 112 с. – На рус. яз.
102. Мультипанорама. 2: Сб. сценариев / Сост. и вступ. ст. Б. Крижанівського. – Киев: Мистецтво, 1984. – 136 с.: ил., 12 л. ил.
103. Мультипанорама: Сценаріїв українських мультиплікаційних фільмів / Упоряд., вступ. ст. та фільмогр. Б. Крижанівського. – Київ, 1979.
104. Мультипликационный фильм: [Сб. трудов] / Вступ. ст. Г. Рошаль ("Наша мультипликация"). — М.: Кинофотоиздат, 1936. – 285, [2] с., 1 л. цв. ил.: ил. – Авторы статей: Н. Ходатаев ("Искусство мультипликации"), И. [Иванов]-Вано ("Графическая мультипликация", с. 101-118), А. Птушко ("Объемная мультипликация", с. 119-256), С. Богуславский. – Тир. 2000 экз.

105. Мультипликация, аниматограф, фантоматика: Сб. ст. – Киев: Первый всесоюз. фестиваль мультипликац. фильмов "Крок-89", 1989. – 150 с. – Из содерж.: Апрактивность киноэстетики авангарда в её классическом измерении (Мультипликация Норманна Мак-Ларена) / А. Орлов, с. 60-106.

106. Мунитич Р. Современность искусства мультипликации. Настоящее и будущее развивающегося искусства // Новости АСИФА. – 1977. – № 1.

107. Наши мультфильмы: Лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе: [Подароч. изд.] / Сост. И. Марголина, Н. Лозинская; [Авт. ст. Александра Василькова и др.]. – М.: Интеррос, 2006. – 349, [2] с.: цв. ил. Персоналии: Айнутдинов, Аксенчук, Алдашин, Амальрик, Атаманов, Бардин, В. Брумберг, З. Брумберг, Гаврилко, Гамбург [и др.].

108. Норштейн Юрий Борисович (1941-), Ярбусова Франческа. Сказка сказок: Альбом к выставке. – М.: Красная площадь, 2005. Детали библиогр. описания установить не удалось.

109. Норштейн Юрий Борисович (1941-). Куда пришли мы?: "Союзмультфильм": вчера, сегодня... завтра? // Искусство кино. – 2006. – № 8. – С. 70-87.

110. Нугербекоев Бауыржан Рамазанович. Развитие традиций фольклора в казахской мультипликации: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1989. – 24 с.

111. Нусинова Наталья. Когда мы в Россию вернемся...: Русское кинематографическое зарубежье (1918-1939). – М.: НИИ киноискусства, Эйзенштейн-центр, 2003. – 464 с.: ил. – Из содерж.: Владислав Старевич. – Тир. 1000 экз.

112. Олешко Виталий Павлович. Так рождается мультфильм. – Минск: Полымя, 1992. – 61, [3] с.: ил.

113. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания: [Об экологии компьютерных игр]. – М.: ГЕО, 1997. – 336 с. – Из содерж.: "Большие стили" в анимации: Дисней и Загреб.

114. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Духи компьютерной анимации: Мир электрон. образов и уровни сознания. – М.: Мирт, 1993. – 105 с. – (Б-ка комп. аниматографии). – Тир. 2000 экз.

115. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1992. – 24 с.

116. Орлов Алексей Михайлович (1955-). Экология виртуальной реальности. – М.: Нац. ассоц. телевидения: Леруша, 1997. – 32 с. – Тир. 2000 экз.

117. Орлов Алексей Михайлович. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: Специальность 17.00.03 / Всесоюз. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1992. – 24 с.

118. Осипович И. Григорий Рошаль. – М.: Госкиноиздат, 1939. – 20 с. – (Б-ка сов. кинозрителя. Мастера киноискусства). – Тир. 5 000 экз. Персоналия: Рошаль Григорий Львович (1899- 1983), о нём.

119. Павлов Александр Владимирович, Сидоркин Сергей Анатольевич. "Симпсоны" как феномен идеологии и политики // Полис (Политические исследования). – 2007. – №5. – С. 81-91.

120. Пленник четвертого измерения: Заметки об идеологии "игольчатого экрана" Александра Алексева // Искусство кино. – 1999. – № 6. Персоналия: Алексеев Александр Алексеевич (1901-1982).

121. Пригода Лариса Григорьевна. Основные тенденции развития украинской мультипликации (60-80-е годы): Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 1988. – 25 с.

122. Пространство возможностей и диалог цивилизаций: Материалы III Междунар. науч.-практ. конф. "Анимация как феномен культуры", Москва, ВГИК, 25-27 апр. 2007 г. / Всероссийский гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М.: ВГИК, 2007. – 163 с.: ил., портр., табл. – Текст рус., англ.

123. Прохоров Анатолий Валентинович (1948-). К философии анимации // Киноведческие записки. – М.: ВНИИК, 1991. – Вып. 10.

124. Прохоров Анатолий Валентинович (1948-). Об антропо- и семиоморфной логике в мультфильме // Проблемы художественного синтеза. – М.: Наука, 1985. Установить точное библиографическое описание не удалось.

125. Птушко Александр Лукич (1900-1973), Ренков Николай Степанович. Комбинированные и трюковые киносъемки. – М.: Госкиноиздат, 1941. 264 с.: ил. – Тир. 2000 экз.; То же. – 1948. – 256 с.: ил. – Тир. 4500 экз.

126. Птушко Александр Лукич (1900-1973). "Чудеса" кино (Наши достижения в области трюковых и комбинированных киносъемок): Стенограмма публичной лекции, прочитанной в Центр. лектории О-ва в Москве / Всесоюз. о-во по распространению полит. и науч. знаний. – М.: Правда, 1949. – 24 с.: ил. – Тир. 110 000 экз.

127. Птушко Александр Лукич (1900-1973). Мультипликация фильма. – М.; Л.: Гос. изд-во худож. лит., 1931. – 62, [2] с.: ил. – Загл. обл.: Мультипликационные фильмы. – Тир. 15 000 экз.

128. Райт Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Пер. с англ. М.Л. Теракопьян; Под ред. В.М. Монетова; Гуманитар. ин-т телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина. – М.: ГИТР, 2006. – 351 с. – Пер. изд.: Wright Jean Ann. Animation. Writing and development from script development to pitch. - Amsterdam (etc.), 2005 (cop.). – Тир. 1000 экз.

129. Растровые методы получения объемных изображений: Сб. науч. тр. / [Под ред. Игнатъева Н.К.]. – М.: НИКФИ, 1983. – 96 с.: ил. - (Тр. Всесоюз. науч.-исслед. кинофотоинститута; Вып. 114;). – Тир. 230 экз. Добав.: Игнатъев Николай Константинович, ред.

130. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино: [Сб. ст.]. – М.: Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР, 1984. – 64 с.: ил. Персоналии: А. Буровс, Н. Виноградова, И. Гурвич, В. Дахно, Б. Дежкин, В. Курчевский, Л. Мильчин, Л. Носырев, Р. Сахалтуев, Н. Серебряков, А. Спешнева, Е. Сивоконь, Г. Сокольский, Ф. Хитрук.

131. Режиссеры советского мультипликационного кино: [Сб. ст.]. – М.: Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР, 1983. – 56 с.: портр. – (Информация / Всесоюз. об-ние "Союзинформкино" Госкино СССР; № 9 (392)). Персоналии: И. Гаранина, И. Доиашвили, Э. Назаров, Ю. Норштейн, А. Пайстик, Ан. Петров, П. Пярн, Р. Раамат, М. Саралидзе, В. Тарасов, В. Угаров, А. Хржановский.

132. Розен Соломон Германович. Григорий Рошаль. – М.: Искусство, 1965. – 167 с., 16 ил. – (Мастера сов. кино). – Тир. 15 000 экз. Персоналия: Рошаль Григорий Львович (1899- 1983), о нём.

133. Русско-английский словарь анимационных терминов / Сост. Ф. Хитрук. – М.: Высшие курсы сценаристов и режиссеров, Респект, 1991. Установить точное библиографическое описание и подтвердить сам факт публикации не удалось.

134. Садхана Сингх. Индийское мультипликационное кино и традиции национального искусства: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 1995.
135. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Изобразительная взаимосвязь персонажа и декорации в рисованном фильме. (Проблема пластич. единства кадра рисов. фильма): Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М., 1953. – 15 с. – Тир. 100 экз.
136. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. изобразит.-декорацион. оформления фильма. – М., 1960. – 29 с.: ил. – Тир. 1 000 экз.
137. Сазонов Анатолий Пантелеймонович (1920-). Персонаж рисованного фильма / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. Науч.-исслед. каб. Каф. изобразит.-декорацион. оформления фильма. – М., 1959. – 29 с., 6 л. ил. – Тир. 1 000 экз.
138. Сивоконь Евгений Яковлевич. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера / Предисл. Б. Крыжановского. – Киев: Мистецтво, 1985. – 148, [2] с.: ил. – Тир. 25 000 экз.
139. Смолянов Геннадий Георгиевич. Изобразительное решение персонажа кукольного фильма: Автореф. дисс. ...канд. искусствоведения / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М., 1984. – 23 с.
140. Смолянов Геннадий Георгиевич. Кукольный персонаж на съемочной площадке: Учеб. пособие / Всесоюз. гос. ин-т кинематографии. – М.: ВГИК, 1984. – 46 с.: ил. – Тир. 500 экз.
141. Сны и реальность Александра Петрова. Материалы к персональной выставке / Сост. И. Ландер, А. Петров, С. Ким. – М.: Музей кино, 2002. Полное описание изд. установить не удалось.
142. Советская мультипликация и ее мастера: [Каталог] / Всесоюз. об-ние “Совэкспортфильм”. – М., 1974. – [1], 25 с. – На обл. только подзаг. – Тир. 250 экз.
143. Солодчук Виктор Иванович. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. – М.: Изд-во ин-та психотерапии, 2002. – 436, [1] с.: ил., табл.
144. Солтани Сейд Хассан. Традиции национальной культуры и современные компьютерные технологии в анимационном искусстве: На материале кинематографа Ирана и России: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2003. – 32 с.
145. Сотворение фильма или несколько интервью по служебным вопросам: О фильмах, о “Союзмультфильме” и о себе рассказывают, беседуют, спорят: драматурги, режиссеры, художники, композиторы, актеры, операторы / Собрала, смонтировала и прокомментировала Н. Венжер. – М.: Всесоюз. творч. произв. об-ние “Киноцентр”, 1990. – 176 с.: ил. – Тир. 15 000 экз.
146. Старевич в воспоминаниях // Искусство кино. – М., 1999. – № 12.
147. Страницы истории отечественного кино: Детское кино. Анимация. Документальное кино. Кинематограф русского зарубежья / Отв. ред. Л. Будяк. – М.: Материк, 2006. – 284 с. – Тир. 600 экз.
148. Стюарт Джеймс Б. Война за империю Disney: Пер. с англ. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2006. – 638, [1] с., [8] л. ил., портр.: ил. – (Докум. бизнес-триллер). – Библиогр.: с. 628-636. – Пер. изд.: Stewart James B. Disney War. New York, 2005. – Тир. 5000 экз.

149. Сухаребский Лазарь Маркович, Птушко Александр Лукич. Специальные способы киносъёмки. – М.: Гос. изд-во худож. лит., 1930 (обл. 1931). – 253 с.: ил.
150. Тарасенко Лариса Васильевна. В мире ожившей куклы: (Очерки молд. мультипликации). – Кишинев: Лит. артистикэ, 1982. – 134 с.: ил.
151. Тумеля Михаил В. Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить. – М., 1998. <http://tumelya.livejournal.com/63964.html>
152. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 288с.
153. Халатов Николай Владимирович. Мы снимаем мультфильмы: [Для детей]. – М.: Мол. гвардия, 1986. – 159 с.: ил. – (Мир твоих увлечений); То же. – [2-е изд., испр. и доп.]. – М.: Мол. гвардия, 1989. – 142, [1] с.: ил.
154. Ханай Мохаммад Реза. Анимация и современное игровое кино: К проблеме использования новейших компьютерных технологий: Автореф. дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – М., 2003. – 26 с.
155. Харт Кристофер. Аниме: [Пер. с англ.]. – М.: АСТ: Астрель, 2005. – 63, [1] с.: ил. – (Kids draw™). Аннот.: Последовательно, шаг за шагом, рассказывается о том, как рисовать для мультфильмов и комиксов людей, животных и других персонажей в стиле японского аниме.
156. Харт Кристофер. Манга и аниме для начинающих: Как рисовать круто и красиво: [Пер. с англ.]. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 125, [1] с.: ил.
157. Художники советского мультфильма: Альбом / Сост. и автор вступ. ст. А.А. Волков; Под ред. И. Иванова-Вано. – М.: Сов. художник, 1978. – 127 с.: ил.
158. Цехановский М. Дыхание воли. Дневники М. Цехановского // Киноведческие записки. № 54, 55, 57. Мемуары мультипликатора.
159. Шафранюк Владимир Алексеевич. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения: Общие особенности, определения, некоторые последствия. – М.: Стелс, 2001. – 85 с. – Тир. 300 экз.
160. Эйзенштейн Сергей Михайлович (1898-1948). Дисней // Метод. – Том 2. – М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
161. Ямпольский Михаил Вениаминович (1949-). В. Старевич: Мимика насекомых и культурная традиция // Киноведческие записки. – 1988. – № 1. – С. 84-90.

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий.

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.