

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Институт кино и телевидения (ГИТР)»**

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор  
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО  
Зав. кафедрой мастерства  
художника мультимедиа  
Н.Г. Кривуля

30 августа 2024 г.

30 августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ИСТОРИЯ АНИМАЦИИ»**

Специальность 54.05.03 Графика

специализация – Художник анимации и компьютерной графики

Форма обучения – очная

Авторы А.М. Орлов

Москва – 2024

## 1. Аннотация

Дисциплина даёт знание основных исторических этапов развития искусства анимации от предкинематографических зрелищ до настоящего времени.

## 2. Место дисциплины

Относится к обязательной части Блока 1, базируется на знаниях школьной программы мировой художественной культуры, является основной для изучения дисциплины "Анимация", "Мастерство художника анимации и компьютерной графики".

## 3. Планируемые результаты

*В результате освоения курса студент должен*

### **знать**

- основные произведения анимационного киноискусства
- особенности стилевых течений в анимационном искусстве
- основные закономерности развития стиля, композиции, синтеза искусств в контексте культурных эпох

### **уметь**

- анализировать анимационные фильмы, их сценарии, драматургические построения и литературно-художественные особенности, выразительные средства
- различать художественные особенности и исторические стилевые течения в изобразительных и анимационных искусствах.

### **владеть**

- навыками использования знаний в области анимационного киноискусства

*Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:*

Компетенции	Индикаторы
-------------	------------

ОПК-4. Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект	ОПК-4.4. Способен использовать знание основных направлений развития кинематографии, телевидения, радио, мультимедиа, различных видов художественной культуры для подготовки докладов и сообщений для участия в научно-практических конференциях, защит авторских художественных проектов; ОПК-4.6. Умеет работать с научной литературой, собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию, касающуюся видов и форм творчества, творческих способностей личности;
ОПК-5. Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах	ОПК-5.2. Знает методологию искусствоведческого анализа и его терминологию, а также образный язык современного изобразительного искусства для свободной ориентации в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных искусствах; ОПК-5.3. Знает природу экранных искусств, основных закономерностей искусства кино для свободной ориентации в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений экранных искусств;

#### 4. Объем дисциплины

2 зачетные единицы (72 академических часа) на 1 курсе.

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
24	10			34	38	

#### 5. Содержание дисциплины

Раздел, форма аттестации	Тема №№	Всего часов	Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль-подготовка к ПА
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация (ПА)	Всего		
Анимация в системе культуры. Протоформы анимации	1-2	8	4				4	4	
Анимация европейского авангарда	3-4	8	3	1			4	4	
Пути и формы освоения звука и цвета в анимации	5-6	8	3	1			4	4	
Эстетическая революция в анимационном искусстве	7-8	8	3	1			4	4	
Советская анимация	9-10	8	3	1			4	4	
Анимация Восточной и Западной Европы	11-12	8	3	1			4	4	
Становление японской анимации	13-14	8	3	1			4	4	
Новые направления современной анимации	15-16	8	2	2			4	4	
Зачёт с оценкой	17	8		2			2	6	
Итого:		72	24	10	0	0	34	38	

Тематическое содержание занятий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

Данный курс предусматривает выполнение практических заданий, а также самостоятельное изучение ряда тем.

В самостоятельную работу студентов входит повторение материала, полученного на лекциях,

Для выполнения практических заданий необходимо изучить вопросы, рассматриваемые в лекциях. Кроме того, требуется обращение учащихся к материалам, представленным в рамках списка рекомендуемой литературы .

По основным разделам курса предусмотрены лекции и практические задания, самостоятельная работа.

Методические рекомендации по выполнению заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 7. Образовательные технологии

**Занятия лекционного типа** - формирование системы знаний в области истории анимации, на основе курсов, составленных по результатам научных исследований, проводимых педагогическими работниками Института.

**Занятия семинарского типа** - выполнение практической работы

**Текущий контроль успеваемости** - опрос.

**Промежуточная аттестация** - практическая работа, опрос.

**Самостоятельная работа** - повторение материалов курса, изучение рекомендованной литературы, подготовка к практическим занятиям.

## **8. Ресурсное обеспечение**

### **Учебная литература**

1. Беленький И.В. Лекции по всеобщей истории кино: учеб. пособие / И.В. Беленький. – М.: ГИТР, 2001 – 2008. - 443 экз.
2. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс] / Н.С. Куркова. – Кемерово: КемГИК, 2016. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>
3. Эйзенштейн С.М. Дисней [Электронный ресурс] / С.М. Эйзенштейн. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=298290>

### **Программное обеспечение**

1. Mac OS 11.0.1
2. Keynote
3. Numbers
4. Pages
5. 7z
6. Safari
7. Google Chrome
8. Yandex Browser
9. Adobe Acrobat Reader DC
10. Adobe Creative Cloud
11. Sketch Up
12. OBS Studio
13. Zoom
14. Skype
15. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

### **Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных**

1. Электронный каталог библиотеки ГИТР - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
2. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - <http://www.biblioclub.ru/>
3. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью» - <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>

### **Материально-техническая база**

1. Учебная аудитория.
2. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТР.
3. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении №

## **9. Оценочные материалы**

### **9.1 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины**

отлично (зачтено) - студент уверенно владеет приёмами создания покадровой анимации. Продемонстрировал умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

хорошо (зачтено) - студент использует в работе приёмы создания покадровой анимации. Продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

удовлетворительно (зачтено) - студент, в целом, использует приёмы создания покадровой анимации. Продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

неудовлетворительно (не зачтено) - студент затрудняется использовать приёмы создания покадровой анимации. Не продемонстрировал достаточное умение создавать анимационные сцены с использованием технологии компьютерной графики.

### **9.2 Материалы к текущему контролю**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

### **9.3 Материалы к промежуточной аттестации**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>