

## 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 Wizard Animation, Toonbox, «Метроном Фильм», мультстудии «Кристмас», 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](#)]