

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра художественной анимации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
СТОП-КАДРОВАЯ АНИМАЦИЯ

Уровень высшего образования – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства
Профиль – Художественная анимация
Форма обучения – очная
Год набора – 2024 года

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль «Художественная анимация», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 517.

Программу разработала Е.С. Сыч, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации Академия Матусовского
Протокол № 1 от 26.08.2024 г.

Зав. кафедрой

А.А.Сыч

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Стоп-кадровая анимация» входит в блок обязательной части и адресована студентам 1 курса (I, II семестр) направления подготовки 50.03.02 – «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация» Академия Матусовского. Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

призвано способствовать формированию базовых знаний основ анимации, навыков работы с различными материалами, изучению традиционных анимационных техник, приобретению практического опыта работы над совместными и авторскими проектами. Дисциплиной предусмотрено освоение специальных программ для создания стоп-кадровой анимации и монтажа, изучение основ фото- и видеосъемки. Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

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

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ.

И итоговый контроль в форме экзамена, курсовой работы.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 20 з. е., 720 часов. Программой дисциплины предусмотрены:

- в I семестре лекционные занятия (12 часов), практические занятия (213 часов), самостоятельная работа (27 часов), контроль (36 часов).

- во II семестре лекционные занятия (14 часов), практические занятия (306 часов), самостоятельная работа (76 часов), контроль (36 часов).

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: ознакомить студентов с основными принципами и законами покадровой анимации, изучить вместе со студентами различные технологии и методы создания анимации, способствовать развитию образного и ассоциативного мышления студента, содействовать совершенствованию навыков студентов в свободном владении художественными материалами, приобщить студентов к овладению навыками стоп-кадровой анимации.

Задачи изучения дисциплины:

- ознакомить студентов с основными методами создания традиционной анимации;
- изучить существующие анимационные техники, их сущность и специфику;
- познакомить с основными этапами создания мультфильма;
- овладеть навыками покадровой анимации;
- научить устанавливать камеру и освещение для создания стоп-кадровой анимации;
- освоить правила и закономерности кадрирования, направление действия в кадре;
- научить студентов находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- ознакомить студентов с основами видео- и фотосъемки, обработке кадров, монтажа, добавления звукового сопровождения;
- приобщить студентов к искусству мультипликации, к секретам ее создания;
- научить студентов применять полученные знания на практике;
- ознакомить студентов с областями применения стоп-кадровой анимации;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в блок обязательной части и адресован студентам по направлению подготовки 50.03.02 «Изящные искусства» профиль «Художественная анимация».

Основывается на базе дисциплин: «Специальный рисунок», «Специальная живопись», «История анимации».

Является основой для изучения следующих дисциплин: «Цифровая живопись», «Компьютерная графика», «Компьютерная анимация», «Трехмерная графика и анимация», «Основы мультирежиссуры», «Актерское мастерство и пантомима».

Освоение дисциплины будет необходимо при подготовке к государственной итоговой аттестации.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, профиль Художественная анимация: УК-3, ПК-1

Универсальные компетенции (УК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	<p>Знать: особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном;</p> <p>общие приемы и способы социализации личности и социального взаимодействия;</p> <p>особенности работы в команде, личной ответственности, планируемые результаты командной работы;</p> <p>способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом;</p> <p>Уметь: рисовать персонажей и фоны с учетом эталонных изображений в коллективном проекте;</p> <p>вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в коллективном анимационном проекте;</p> <p>использовать программы записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона;</p> <p>работать в команде, осознавать свою роль для достижения поставленной цели;</p> <p>Владеть: опытом работы над мультипликационным фильмом в команде;</p>

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Результат обучения
ПК-1	Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений в области мультипликации	<p>Знать:</p> <p>основные законы анимации;</p> <p>общие принципы покадровой анимации;</p> <p>основные принципы работы с плоской и объемной анимацией, анимационного проекта;</p> <p>основы драматургии, сценического действия;</p> <p>технологическую последовательность изготовления анимационного проекта;</p> <p>Уметь:</p> <p>грамотно и гармонично компоновать объекты внутри кадра;</p> <p>находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;</p> <p>пользоваться знаниями монтажных планов;</p> <p>применять различные графические и живописные материалы с учетом их свойств;</p> <p>осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации;</p> <p>использовать основы цветоведения в создании</p>

		<p>световоздушной перспективы и колористического решения композиции;</p> <p>Владеть:</p> <p>основными знаниями и навыками создания стоп-кадрового мультфильма;</p> <p>опытом разработки стоп-кадровых анимационных проектов;</p>
--	--	---

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия смысловых модулей и тем	Количество часов				
	очная форма				
	всего	в том числе			
л		п	кон	с.р.	
1	2	3	4	5	6
РАЗДЕЛ I. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ (I СЕМЕСТР)					
Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино	5	1	2	1	1
Тема 2. Подготовка рабочего места	5	1	2	1	1
Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией	5	1	2	1	1
Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации	44	1	34	5	4
Тема 5. Предметная анимация	47	2	35	6	4
Тема 6. Пиксиляция	47	2	35	6	4
Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация	47	2	35	6	4
Тема 8. Сыпучая анимация	44	1	34	5	4
Тема 9. Пластилиновая анимация	44	1	34	5	4
Всего по I разделу	288	12	213	36	27
РАЗДЕЛ II ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (II СЕМЕСТР)					
Тема 10. Курсовая работа. Создание короткометражного мультипликационного фильма	432	14	306	36	76
Всего по II разделу	432	14	306	36	76
Всего часов	720	26	519	72	103

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ

(I СЕМЕСТР)

Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино.

Знакомство с предметом. Понятия как «анимация», «стоп-кадровая анимация», «мультипликация». Основные виды, способы и техники создания стоп-кадровой анимации. Краткая история появления традиционных анимационных техник – классическая рисованная анимация, бумажная перекладная анимация, флипбук, объемная кукольная анимация, пластилиновая анимация, предметная анимация, пиксиляция, сыпучая анимация. Области применения stop-motion анимации. Комбинирование традиционных техник. Понятия «авторская» и «фестивальная» анимация.

Литература:[[1](#), [2](#), [3](#), [19,21](#)]

Тема 2. Подготовка рабочего места.

Настройка оборудования для съемки - установка и настройка фотоаппарата, установка штатива, источников освещения. «Мультстанок», методы работы с многоярусным станком для перекладной анимации. Хромакей. Способы крепления смартфона и создание подходящего освещения для съемки в домашних условиях.

Литература:[[4](#), [20](#), [16](#), [21](#)]

Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией.

Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией. Знакомство с программами Stop-motion studio, Dragon Frame. Создание и настройка проекта. Настройка рабочей области. Интерфейс, горячие клавиши. Сохранение и экспорт готового видеофайла. Секвенция кадров. Основы монтажа (интерфейс, импорт, экспорт, параметры, настройки, видео- и ауди- дорожки, фильтры, слой-маска, хромакей, простая анимация, сведение видеоролика, наложение звука, создание титров, сохранение готового видеофайла в разных форматах).

Литература:[[4](#), [20](#), [16](#), [21](#)]

Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации.

Понятия «ключевые» и «промежуточные» кадры, частота кадров. Расчет времени, тайминг. Простая анимация движущихся объектов (мячики, маятник). Анимация движения по дугам. Анимация стихий (огонь, вода, ветер, снег). Анимация движения фона (параллакс). Анимация эмоций (глаза, брови, рот). Анимация падения, броска, прыжка. Анимация полета. Анимация походки, бега. Анимация вырастания, масштабирования объекта. Анимация титров. Объемная, полуобъемная и плоская кукла.

Литература: [[2](#), [4](#), [9](#), [12](#), [21](#), [22](#), [27](#), [31](#)]

Тема 5. Предметная анимация.

Понятие «предметная анимация», ее особенности. История появления техники. Применение предметной анимация в мультипликации, в кино и рекламе. Изучение аналогов предметной анимации с применением различных подручных материалов.

Особенности съемки, ретуши и монтажа предметной анимации. Создание анимационного ролика с использованием готовых предметов/продуктов (канцелярия, строительные инструменты, кухонная утварь, продукты питания, сыпучие материалы, нитки, гербарий, ткань...)

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#), [11](#), [24](#), [27](#), [35](#)]

Тема 6. Пиксиляция.

Понятие «пиксиляция». Чем отличается пиксиляция от предметной анимации. Краткая история появления техники. Изучение аналогов и мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция. Пиксиляция в кино и в рекламе. Законы анимации и принципы покадровой съемки живых актеров. Особенности съемки и монтажа роликов в технике пиксиляция. Создание спец. эффектов и волшебства в кадре. Использование хромакея.

Литература: [[2](#), [4](#), [22](#), [32](#), [37](#)]

Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация.

История появления перекладной анимации. Доступность и простота техники, удобство в использовании. Примеры мультфильмов, выполненных в технике перекладной анимации. Особенности и способы создания перекладной анимации. Разнообразие в выборе материала для перекладной анимации (бумага, картон, фетр, текстиль, пластилин). Линейка персонажа. Эталонные персонажи. Создание подвижных кукол для анимации. Создание кукол в разных ракурсах и разных размеров. Способы создания и крепления куклы-марионетки. Куклы-дублеры. Соразмерной кукол и фона. Создания статичных фонов и подвижных фонов, элементов декора. Особенности создания многослойных фонов (применение воздушной и линейной перспективы в кадре). Мультстанок. Особенности съемки перекладной анимации при помощи мультстанка, работа со слоями. Анимация с применением хромакея. Создание спецэффектов. Монтаж, постобработка.

Литература: [[2](#), [12](#), [13](#), [40](#), [41](#)]

Тема 8. Сыпучая анимация.

Краткая история появления техники. Примеры. Особенности и разновидности сыпучей анимации. Разнообразие в выборе сыпучих материалов. Станок для сыпучей анимации. Особенности покадровой анимации сыпучих материалов. Принципы съемки в режиме реального времени.

Литература: [[22](#), [25](#), [32](#), [34](#), [37](#)]

Тема 9. Пластилиновая анимация.

История появления пластилиновой анимации. Примеры мультфильмов и анимационных роликов созданных с использованием пластилина. Особенности и свойства пластилиновой анимация, модификация материала. Принципы сжатия и растяжения. Объемная, плоская и полувобъемная пластилиновая кукла. Особенности съемки плоской и объемной пластилиновой анимации. Каркас, шарниры. Хромакей. Ретушь и монтаж.

Литература: [[2](#), [12](#), [14](#), [22](#), [23](#), [31](#), [40](#), [41](#)]

(II СЕМЕСТР)

Тема 10. Курсовая работа. Создание короткометражного мультипликационного фильма

- поиск идеи
- сценарий
- раскадровка
- выбор техники и материалов
- поиск референсов, анализ аналогов
- поиск собственного стиля
- наброски фонов и персонажей
- создание кукол
- создание фонов
- съемка
- титры
- монтаж

Литература: [[2](#), [16](#), [17](#), [18](#), [20](#)]

6.2. Темы и задания для практических занятий**РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ (I СЕМЕСТР)****Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино**
Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Выбрать тему визитки группы.

Литература: [[1](#), [2](#), [3](#), [19](#), [21](#)]

Тема 2. Подготовка рабочего места

Практические занятия.

Выполнить:

1. Наброски к визитке группы.
2. Создать тестовую анимацию из подручных средств.

Литература: [[4](#), [20](#), [16](#), [21](#)]

Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией

Практические занятия.

Выполнить:

1. Снять тестовый ролик с помощью программ для стопкадровой анимации.

Литература: [[4](#), [20](#), [16](#), [21](#)]

Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации

Практические занятия.

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с принципами стоп-кадровой анимации.
3. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Литература: [[2](#), [4](#), [9](#), [12](#), [21](#), [22](#), [27](#), [31](#)]

Тема 5. Предметная анимация.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить аналоги.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике предметной анимации.

Литература: [[5](#), [8](#), [10](#), [11](#), [24](#), [27](#), [35](#)]

Тема 6. Пиксиляция

Практические занятия.

Выполнить:

1. Поиск аналогов, просмотр мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция.
2. Разработать сюжет для коллективного анимационного ролика.
3. Создать коллективный анимационный ролик в технике пиксиляция.

Литература: [[2](#), [4](#), [22](#), [32](#), [37](#)]

Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация

Практические занятия:

Выполнить.

1. Изучить аналоги.
2. Изучить особенности перекладной анимации.
3. Создать плоскую куклу-марионетку.

Литература: [[2](#), [12](#), [13](#), [40](#), [41](#)]

Тема 8. Сыпучая анимация

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить принципы создания изображения с помощью сыпучих материалов.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике сыпучей анимации.

Литература: [[22](#), [25](#), [32](#), [34](#), [37](#)]

Тема 9. Пластилиновая анимация

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить аналоги.
2. Проанализировать положительные и отрицательные качества работы в технике пластилиновой анимации.
3. Создать короткий анимационный ролик в технике пластилиновой анимации.

Литература: [[2](#), [12](#), [14](#), [22](#), [23](#), [31](#), [40](#), [41](#)]

РАЗДЕЛ II. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (II СЕМЕСТР)

Тема 10. Курсовая работа. Создание короткометражного мультипликационного фильма

Практические занятия.

Выполнить:

1. Предложить идеи для коллективного проекта, обсудить в группе.
2. Выбрать технику реализации проекта, разделить работу в группе.
3. Создать черновик проекта.
4. Создать чистовую версию мультфильма.
5. Провести презентацию проекта на кафедре.

Литература: [[2](#), [16](#), [17](#), [18](#), [20](#)]

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;
- выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
- доработка практического аудиторного задания;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к дифференцированному зачету и защите курсовой работы.

РАЗДЕЛ I. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино

Изучить литературу по пройденной теме.

Тема 2. Подготовка рабочего места

Наброски к визитке группы. Создать тестовую анимацию из подручных средств.

Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией

Снять тестовый ролик с помощью программ для стопкадровой анимации.

Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации

Изучить литературу по пройденной теме. Ознакомится с принципами стоп-кадровой анимации. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Тема 5. Предметная анимация

Изучить аналоги. Создать короткий анимационный ролик в технике предметной анимации.

Тема 6. Пиксиляция

Поиск аналогов, просмотр мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция. Разработать сюжет для коллективного анимационного ролика. Создать коллективный анимационный ролик в технике пиксиляция.

Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация

Изучить аналоги. Изучить особенности перекладной анимации. Создать плоскую куклу-марионетку.

Тема 8. Сыпучая анимация

Изучить принципы создания изображения с помощью сыпучих материалов. Создать короткий анимационный ролик в технике сыпучей анимации.

Тема 9. Пластилиновая анимация

Изучить аналоги. Проанализировать положительные и отрицательные качества работы в технике пластилиновой анимации. Создать короткий анимационный ролик в технике пластилиновой анимации.

РАЗДЕЛ II. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (II СЕМЕСТР)

Тема 12. Курсовая работа. Создание короткометражного мультипликационного фильма

Предложить идеи для коллективного проекта, обсудить в группе. Выбрать технику реализации проекта, разделить работу в группе. Создать черновик проекта. Создать чистовую версию мультфильма. Провести презентацию проекта на кафедре.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

8.1. Требования к экзамену I семестр

Экзаменационная работа по предмету «Стоп-кадровая анимация» представляет собой анимационный ролик, длительностью от 2 до 5 минут в зависимости от количества сцен, над которыми работал студент и анимационного редактора.

Содержание ролика зависит от текущей темы в мастерской анимации и выбранной анимационной техники (пластилиновая, бумажная, сыпучая анимация и т.д.).

Работа сохраняется в формате mp4, подписывается. В начале работы добавляется заставка кафедры художественной анимации. Работы сохраняются на ПК в учебной аудитории в папке группы.

8.2. Требования к курсовой работе II семестр

Студенты могут выполнять индивидуальный проект или работать в группе. Проект представляет собой законченный анимационный фильм в технике: Пластилиновая анимация (перекладная или смешанная).

1. Луганск, Луганская область (история, архитектура, люди Луганска, памятники, музеи, скульптуры).
2. Академия (история, факультеты, кафедры, сценки из жизни студентов).
3. М. Матусовский (биография, стихотворения, песни).
4. Русские народные сказки.
5. Профориентационный ролик.
6. Фоновая анимация для демонстрации на сцене во время концертов и мероприятий академии.
7. Авторская история.

8. Научно-популярный ролик.
9. История искусств (о творце, о стилях эпох, о картине, серии картин, скульптура, костюмы, архитектура)
10. Мифы народов мира.
11. Мультфильм по мотивам классической литературы.
12. Музыкальный клип.
13. Рекламный ролик.
14. Трейлер к полнометражному мультфильму.
15. Социальный ролик.
16. Обучающий ролик (законы композиции, академический рисунок, живопись, цветоведение, анатомия, принципы анимации, анимационные техники).

8.3. Тестовые задания II семестр

Задания с выбором и обоснованием ответа	
1	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Анимация это –...</p> <p>а) синтаксический вид искусства б) модернизированная форма рисовальной и печатной прикладной графики в) от латинского «оживлять», «одушевлять»</p> <p>Ответ: в Обоснование: многие аниматоры говорили об анимации как об искусстве одушевления, например режиссер-аниматор Хитрук Ф.С. писал об этом в своей книге «Профессия аниматор».</p>
2	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Есть ли отличие мультипликации от анимации?</p> <p>а) да, есть, это разные виды искусства б) это слова синонимы, отличие только в происхождении слов в) мультипликация — это когда рисуешь на бумаге, а анимация — это когда рисуешь на компьютере</p> <p>Ответ: б Обоснование: Это слова синонимы. Мультипликация происходит от латинского слова «мульти» много. А анимация происходит от французского слова «оживление», «одушевление».</p>
3	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое стоп – кадровая анимация?</p> <p>а) это покадровая съёмка сцен б) это компьютерная анимация в) это анимация, которая запрещает движение</p> <p>Ответ: а Обоснование: это покадровая съёмка сцен, с минимальными изменениями в каждом кадре, объединённые монтажом, благодаря которому создаётся иллюзия того, что</p>

	предметы двигаются самостоятельно.
4	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое предметная анимация? И кто выступает в ней главным героем?</p> <p>а) люди б) вещи, которые нас окружают в) животные</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Предметная анимация — это вид покадровой анимации, где главными героями становятся предметы, которые нас окружают.</p> <p>В этой технике неодушевлённые вещи превращают в персонифицированные, причём часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., а также изображения или фотографии.</p>
5	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое пикселизация?</p> <p>а) это техника анимации, которая показывает пиксели на экране б) это техника анимации, которая показывает предметы в кадре в) это техника анимации, которая показывает человека в кадре</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: Пикселизация — это техника анимации, которая показывает человека в кадре и его взаимодействие с предметами и пространством, разные трансформации.</p> <p>Для этого снимают движение, потом покадрово монтируют видео так, чтобы оно выглядело анимационным. С помощью пикселизации можно показать, как, например, человек летит по воздуху. Для этого снимают прыжок, вырезают кадры с приземлением и оставляют только те, где объект находится в воздухе.</p>
6	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое плоскокукольная перекладная анимация? Приведите пример</p> <p>а) техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона б) техника покадровой съёмки плоских фигур из пластилина в) техника покадровой съёмки кукол и игрушек</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Перекладная анимация — техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.</p> <p>Перед началом съёмок художники рисуют персонажей мультфильма в разных позах и делят фигурки на отдельные части (голову, туловище, руки, ноги). В классической перекладке вырезанные из бумаги части фигурки персонажа выкладывают на мультстанок на фон и снимают кадр. Потом деталь фигурки перемещается и делается следующий снимок.</p> <p>Один из самых известных примеров перекладки — мультфильм «Ёжик в тумане» Юрия Норштейна.</p>

7	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Как еще называют сыпучую анимацию?</p> <p>а) песочная б) кофейная в) сахарная</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Песочная анимация — направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Метод позволяет делать не только мультипликационные фильмы, но и шоу-номера для «живого» зрительного зала.</p>
8	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое пластилиновая анимация?</p> <p>а) анимация из полимерной глины б) анимация из пластилина в) анимация из пластика</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Пластилиновая анимация — вид мультипликации, в котором фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами.</p>
9	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какая техника анимации использует кукольные фигуры или объекты для создания движения?</p> <p>а) кукольная анимация б) ротоскопия в) стоп – моушн</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Кукольная мультипликация — метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.</p>

10	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Кто были первыми российскими анимационными персонажами?</p> <p>а) Птицы б) Драконы в) Кошки г) Жуки д) Медведи</p> <p>Ответ: г</p> <p>Обоснование: В «Прекрасной Люканиде, или Войне рогачей с усачами» — первом кукольном мультфильме в мире и первом мультипликационном фильме в российском прокате — режиссер Владислав Старевич использовал жуков. Он «оживил» их с помощью проволочек. Кроме того, аниматор использовал и муляжи, сделанные из панцирей насекомых. Благодаря покадровой съемке на экране все выглядело так, будто в фильме снимались дрессированные жуки.</p>
11	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Может ли мультфильм быть историческим документом?</p> <p>а) Да б) Нет в) Мультфильмы — всего лишь вымысел, сказки да байки г) Разве что свидетельством развития разных стилей д) Не знаю</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: По мультфильмам Александра Ширяева, хореографа Мариинского театра, можно узнать, как первоначально выглядели балеты Мариуса Петипа и даже увидеть утраченные сцены из самого первого варианта «Щелкунчика». Ширяев, ассистент Петипа, не только зарисовывал танцы, но и снимал их покадрово. Так что его «Запоздавшая премьера» — действительно бесценный исторический документ.</p>
12	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какую технику советские мультипликаторы называли «эклер»?</p> <p>а) технику о еде б) пластилиновую технику в) песочную технику г) пиксиляцию д) ротоскопирование</p> <p>Ответ: д</p> <p>Обоснование: Технику ротоскопирования. Сначала на пленку снимали актеров, затем их образы покадрово прорисовывали. Например, в «Аленьком цветочке» «играли» Наталья Крачковская и Николай Боголюбов. А в «Снежной королеве» — Мария Бабанова и Янина Жеймо. Результат — потрясающая реалистичность персонажей. А «эклером» советские мультипликаторы прозвали этот метод по модели проектора, с помощью которого создавали такие ленты.</p>

Задания на установление соответствия

12	Поставьте в соответствие материал и вид анимации:		
	Материал		Вид анимации
1	Песок	а	пластилиновая анимация
2	Картон, бумага	б	сыпучая анимация
3	Пластелин	в	плоскокукольная анимация
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:		
	1	2	3
	б	в	а
13	Поставьте в соответствие материал и вид анимации:		
	Материал		Вид анимации
1	Вещь	а	Кукольная анимация
2	Кукла	б	Пикселизация
3	Человек	в	Предметная анимация
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:		
	1	2	3
	в	а	б
14	Поставьте в соответствие анимационную технику и ее особенность:		
	Анимационная техника		Особенность
1	Традиционная (ручная)	а	техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.
2	Стоп-моушн	б	это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.
3	Перекладка	в	эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:		
	1	2	3
	б	в	а
15	Поставьте в соответствие художник-аниматор и техника в какой он работал:		
	Художник-аниматор		Техника анимации
1	Татарский А.М.	а	Пластилиновая анимация
2	Норштейн Ю.Б.	б	Кукольная анимация
3	Старевич В.	в	Перекладка
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:		
	1	2	3
	а	в	б

16	<p>Поставьте в соответствие художник-аниматор и название его работы:</p> <table border="1" data-bbox="306 174 1503 365"> <thead> <tr> <th colspan="2">Художник-аниматор</th> <th colspan="2">Название мультфильма</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Татарский А.М.</td> <td>а</td> <td>«Ёжик в тумане»</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Норштейн Ю.Б.</td> <td>б</td> <td>«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Старевич В.</td> <td>в</td> <td>«Падал прошлогодний снег»</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="306 439 687 517"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>в</td> <td>а</td> <td>б</td> </tr> </tbody> </table>	Художник-аниматор		Название мультфильма		1	Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»	2	Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»	3	Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»	1	2	3	в	а	б						
Художник-аниматор		Название мультфильма																											
1	Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»																										
2	Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»																										
3	Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»																										
1	2	3																											
в	а	б																											
17	<p>Поставьте в соответствие устройство для анимации и для чего предназначено:</p> <table border="1" data-bbox="306 573 1503 797"> <thead> <tr> <th colspan="2">Устройство</th> <th colspan="2">Предназначен</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Мультстанок</td> <td>а</td> <td>Предназначен для работы с песком</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Световой планшет (лайтбокс)</td> <td>б</td> <td>Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Хромакей</td> <td>в</td> <td>предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="306 871 687 949"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>в</td> <td>а</td> <td>б</td> </tr> </tbody> </table>	Устройство		Предназначен		1	Мультстанок	а	Предназначен для работы с песком	2	Световой планшет (лайтбокс)	б	Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.	3	Хромакей	в	предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.	1	2	3	в	а	б						
Устройство		Предназначен																											
1	Мультстанок	а	Предназначен для работы с песком																										
2	Световой планшет (лайтбокс)	б	Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.																										
3	Хромакей	в	предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.																										
1	2	3																											
в	а	б																											
18	<p>Поставьте в соответствие профессия и ее значение:</p> <table border="1" data-bbox="306 1005 1503 1196"> <thead> <tr> <th colspan="2">Профессия</th> <th colspan="2">Описание</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Режиссер</td> <td>а</td> <td>Пишет музыку</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Оператор</td> <td>б</td> <td>Придумывает, пишет, сочиняет сценарии</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Монтажер</td> <td>в</td> <td>Собирает мультфильм на компьютере</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Композитор</td> <td>г</td> <td>Фотографирует, снимает</td> </tr> </tbody> </table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" data-bbox="306 1270 820 1348"> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>б</td> <td>г</td> <td>в</td> <td>а</td> </tr> </tbody> </table>	Профессия		Описание		1	Режиссер	а	Пишет музыку	2	Оператор	б	Придумывает, пишет, сочиняет сценарии	3	Монтажер	в	Собирает мультфильм на компьютере	4	Композитор	г	Фотографирует, снимает	1	2	3	4	б	г	в	а
Профессия		Описание																											
1	Режиссер	а	Пишет музыку																										
2	Оператор	б	Придумывает, пишет, сочиняет сценарии																										
3	Монтажер	в	Собирает мультфильм на компьютере																										
4	Композитор	г	Фотографирует, снимает																										
1	2	3	4																										
б	г	в	а																										
19	<p>Поставьте в соответствие название программы и ее предназначение:</p> <table border="1" data-bbox="306 1438 1503 2022"> <thead> <tr> <th colspan="2">Программы</th> <th colspan="2">Предназначение</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Stop Motion Studio</td> <td>а</td> <td>Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Dragon Frame</td> <td>б</td> <td>Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Adobe Premiere Pro</td> <td>в</td> <td>Программа для создания анимации и визуальных эффектов.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Adobe After Effects</td> <td>г</td> <td>Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.</td> </tr> </tbody> </table>	Программы		Предназначение		1	Stop Motion Studio	а	Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.	2	Dragon Frame	б	Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.	3	Adobe Premiere Pro	в	Программа для создания анимации и визуальных эффектов.	4	Adobe After Effects	г	Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.								
Программы		Предназначение																											
1	Stop Motion Studio	а	Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.																										
2	Dragon Frame	б	Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.																										
3	Adobe Premiere Pro	в	Программа для создания анимации и визуальных эффектов.																										
4	Adobe After Effects	г	Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.																										

	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:			
	1	2	3	4
	б	а	г	в
20	Поставьте в соответствие название профессии и ее значение:			
	Название ноды		Назначение	
1	Художник-аниматор		а	создаёт ключевые кадры. Его задача заключается в том, чтобы не нарушая анимации, придать герою мультфильма максимальную схожесть с образом персонажа.
2	Художник-фазовщик		б	является главным художником на производстве мультипликационного фильма. Он с режиссёром, определяет визуальный стиль будущего произведения, осуществляет руководство и контроль за производством.
3	Художник-прорисовщик		в	это специалист в области мультипликации, который создаёт промежуточные фазы движения героя мультфильма между компоновками.
4	Художник-постановщик		г	художник, который создаёт несколько изображений, называемых кадрами, которые при быстром последовательном отображении создают иллюзию движения, называемую анимацией.
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:			
	1	2	3	4
	г	в	а	б
21	Поставьте в соответствие принципы анимации:			
	Название		Значение	
1	Сжатие и растяжение		а	Расчёт времени. Определяет скорость движения и его продолжительность.
2	Подготовка, или упреждение		б	Позволяет показать вес, упругость, жёсткость и скорость объекта.
3	Движение по дугам		в	Это обратное движение перед основным действием.
4	Тайминг		г	это линии действия персонажа
	Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:			
	1	2	3	4
	б	в	г	а
22	Поставьте в соответствие изобретателя и технику исполнения:			
	Изобретатель		Техника	
1	Уолт Дисней		а	Пластилиновая анимация
2	Эмиль Рейно		б	Пиксиляция
3	Уиллис Х. О'Брайэн		в	Звуковое сопровождение
4	Норман МакЛарен		г	Цветной мультфильм

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
г	в	а	б

23 Поставьте в соответствие техника исполнения и ее изобретатель:

Техника исполнения		Изобретатель	
1	Анимация по ключевым кадрам	а	Джордж Меллис
2	Ротоскопирование	б	Александр Ширяев
3	Стоп-моушн	в	Уинзор Маккей
4	Кукольная анимация	г	Макс Флейшер

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
в	г	а	б

Задание на установление последовательности

24 Установите последовательность создания марионетки:

- а) раскрасить
- б) проделать дырочки
- в) скрепить детали
- г) вырезать части
- д) нарисовать эскиз

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

д	а	г	б	в
---	---	---	---	---

25 Установите последовательность этапов при монтаже анимационного ролика:

- а) Экспорт и проверка качества. Нужно убедиться, что проект экспортирован в нужном формате и разрешении. Следует просмотреть его снова, проверить звук, анимацию, текст и графику на наличие ошибок или несоответствий.
- б) Работа с текстом и графикой. Нужно добавить необходимый текст и графику в анимационный проект.
- в) Цветокоррекция. Нужно использовать профессиональные инструменты для регулировки яркости, контрастности, насыщенности и оттенков.
- г) Добавление звуковых эффектов и музыки. Звуковая дорожка должна быть синхронизирована с анимацией и подчёркивать её суть.
- д) Редактирование анимации. Нужно удалить нежелательные или неправильные движения, улучшить поток и плавность анимации. При необходимости добавить дополнительные эффекты или корректировки.
- е) Монтаж сцен. Для этого используют программу для монтажа. Нужно вырезать ненужные кадры, скорректировать их порядок и добавить переходы для создания плавных сцен.
- ж) Создание плана работы и раскадровки.

Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:

ж	е	д	г	в	б	а
---	---	---	---	---	---	---

26	<p>Установите последовательность шагов для создания мультфильма:</p> <p>а) раскадровка б) монтаж в) озвучивание г) съемка д) титры е) сценарий ж) демонстрация з) идея и) изготовление фонов и персонажей</p> <p>Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:</p> <table border="1" data-bbox="304 696 1287 741"> <tr> <td>з</td> <td>е</td> <td>а</td> <td>и</td> <td>г</td> <td>в</td> <td>б</td> <td>д</td> <td>ж</td> </tr> </table>	з	е	а	и	г	в	б	д	ж
з	е	а	и	г	в	б	д	ж		
Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа										
27	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какие виды бывают пластилиновой анимации? И запишите мультипликаторов, которые работали в этой технике.</p> <p>а) перекладка б) объёмная мультипликация в) комбинированная мультипликация</p> <p>Ответ: а, б, в Обоснование: Существует 3 вида пластилиновой анимации. Перекладка. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом. Объёмная мультипликация. Классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Комбинированная мультипликация. Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего или зелёного экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк, Сергей Меринов.</p>									
28	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>«Старик и море» Александра Петрова — первый российский анимационный фильм, удостоенный премии «Оскар». А в чем еще он оказался первопроходцем?</p> <p>а) Первый показанный в IMAX мультфильм б) Первая экранизация повести Эрнеста Хемингуэя в) Первый отечественный мультфильм, показанный за рубежом г) Прорыв в необычной технике «ожившей живописи» д) был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар»</p> <p>Ответ: а, г, д</p>									

	<p>Обоснование: Первый мультфильм, предназначенный для показа в формате IMAX, снял американец Марк Осборн — его короткометражная анимационная картина «Еще» вышла в 1998 году. Однако лента Александра Петрова «Старик и море» (1999 год) стала первым мультфильмом, который показали в кинотеатрах с широкоформатной кинематографической системой.</p> <p>Техника создания анимации. Академики сочли картину прорывом в необычной технике «ожившей живописи», при которой художник писал на матовом стекле масляными красками не только кистью, но и пальцами. С каждым кадром художник детализировал героя и окружающие его явления, создал глубокую перспективу кадра, которая не подвластна камере.</p> <p>В 2000 году «Старик и море», ставший первым в истории анимационным фильмом для кинотеатров большого формата IMAX, был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар». Кроме того, Александр Петров — обладатель многих кинематографических призов, а также лауреат Государственной премии России.</p>
29	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какая техника не использовалась в советской анимации?</p> <p>а) лазерная анимация б) пластилиновая анимация в) песочная анимация г) пиксиляция д) ротоскопирование</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Лазерная анимация — это анимационное шоу, создаваемое и проецируемое с помощью лазерных технологий. Появилась в начале 2000 годов. Лазерная анимация используется для украшения мероприятий, например, корпоративных, юбилеев, праздников, отчётных конференций, авторских концертных программ, презентаций торговых марок. Также она популярна в наружной рекламе: лазерные логотипы, рисунки или надписи проецируются на небо, стены зданий или рекламные щиты.</p> <p>Пиксиляцию впервые использовал испанский режиссер Сегундо де Шомон в 1908 году. В России получил этот стиль распространение, только в 2000 годах.</p>
Задание с развернутым ответом	
30	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Кто впервые в мире открыл волшебный мир кукольной анимации? Назовите его работы?</p> <p>Ответ: Владислав Александрович Старевич — русский и французский кинорежиссёр, создатель первых в мире коммерческих мультфильмов, снятых в технике кукольной мультипликации, и один из зачинателей русской мультипликации.</p> <p>Имя Владислава Старевича навсегда вписано золотыми буквами в историю отечественной анимации. Этот талантливый человек с неумной фантазией делал удивительные анимационные фильмы и был создателем совершенно нового вида кино — объемной мультипликации. Сам Уолт Дисней сказал о нем: «Этот человек обогнал всех аниматоров мира на несколько десятилетий».</p> <p>Его работы: «Жизнь стрекоз», «Жуки-скарабей», «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками», «Стрекоза и муравей», «Рождество у обитателей леса», «Веселые сценки из жизни животных».</p>

31	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Почему, Птушко Александр Лукич, считается одним из лучших режиссеров-мультипликаторов? Что он сделал первым в мультипликации? Что изобрел? Его фильмография. Как он связан с Луганском? Считаете себя, продолжателем его дела?</p> <p>Ответ: Александр Лукич Птушко считается одним из лучших режиссёров-мультипликаторов благодаря своим достижениям и инновационным методам.</p> <p>Первым в мультипликации Птушко создал первый в мире полнометражный кукольный мультфильм, первый советский цветной игровой фильм на многослойной цветной плёнке, первый советский звуковой мультфильм и первый широкоэкранный фильм со стереозвуком.</p> <p>Одним из изобретений режиссёра стала комбинированная съёмка, которая позволила совместить на экране «игру» 1500 кукол с игрой живых актёров. Для создания кукол Птушко сам лично разрабатывал конструкции кукол и долго экспериментировал с их движением и мимикой в кадре.</p> <p>Значительной работой Птушко стала полнометражная мультипликационно-игровая картина «Новый Гулливер» (1935), в которой наряду с многочисленными (от 1500 до 3000) куклами играл живой актёр.</p> <p>Птушко связан с Луганском тем, что он здесь родился - Луганск, Славяносербский уезд, Екатеринославская губерния, Российская империя.</p>
32	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Кто из мультипликаторов стал основателем советского стиля? В своих работах использовал ротоскопию и классическую покадровую прорисовку. Назовите автора и его работы.</p> <p>Ответ: Основателем советского стиля анимации, использовавшего ротоскопию и классическую покадровую прорисовку, считается Иван Иванов-Вано. Мультфильмы "Двенадцать месяцев", "Конек-горбунок", "Мойдодыр", "Гуси-лебеди", "Двенадцать месяцев", "Приключения Буратино"- созданы более полувека назад и сразу же стали классикой, своего рода эталоном советской анимации.</p> <p>Его лента «Конек-Горбунок» была пособием на Студии Уолта Диснея, а по книге «Рисованный фильм» 1950 года учились молодые мультипликаторы.</p> <p>«Снегурочка» стала одним из первых мультфильмов, в котором использованы люминесцентные краски.</p>
33	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Просмотр, какого мультфильма, повлиял на решение знаменитого основателя студии Ghibli Хаяо Миядзаки заниматься анимацией? Назовите автора и его работу.</p> <p>Ответ: Советский мультфильм «Снежная королева» Льва Атаманова повлиял на решение Хаяо Миядзаки заниматься анимацией.</p> <p>В 1964 году будущий основатель студии Ghibli почти разочаровался в индустрии анимации и хотел уйти из профессии. Но однажды компания, в которой тогда работал японский режиссер, организовала показ мультфильма Льва Атаманова, получившего приз Каннского фестиваля.</p> <p>Хаяо Миядзаки потом вспоминал в своей биографической книге: «Если бы я тогда не посмотрел «Снежную королеву» на организованном показе от профсоюза компании, честно, я сомневаюсь, что продолжил бы работу аниматором».</p>

34	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Назовите режиссера-мультипликатора, который создал мультфильм "Крокодил Гена" и в какой технике он исполнен?</p> <p>Ответ: Леонид Шварцман – советский и российский режиссер-мультипликатор и художник мультипликационного кино, лауреат президентской премии. Он работал, в частности, над такими известными кукольными мультфильмами, как "Осторожно, обезьянки!", "Крокодил Гена", "38 попугаев", "Варежка", и многими другими. Помимо прочего, он участвовал в разработке одного из самых известных мультипликационных образов – маленького мохнатого зверька Чебурашки.</p>
35	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Назовите прародителя компьютерной графики и его изобретение?</p> <p>Ответ: Александр Алексеев – прародитель компьютерной графики. Он смог сотворить свой совершенно оригинальный мир мультипликации, который волнует и завораживает зрителей и по сей день.</p> <p>«Игольчатый экран» был изобретен в 1931 году</p> <p>Первый экран Алексеева состоял из 500 тысяч иголок и весил семьдесят килограммов. Весь эффект построен на неровном выдвигании иголок из экранной поверхности: при их разном освещении возникает изображение, напоминающее гравюру, но с практически неограниченными возможностями одушевления.</p> <p>Сегодня о его находке говорят, что она была предвестником всех 3D-технологий современной анимации. Сам мастер называл свой экран подобием барельефа, живого и преобразующегося. Каждый кадр фильма выполнялся на одном и том же экране. Создавался рисунок, который фиксировался на кадре. Затем этот игольчатый рисунок изменялся, приобретал следующую грань и вновь фиксировался. Чтобы отснять несколько минут фильма, мастер затрачивал несколько дней кропотливой работы.</p> <p>Первый «игольчатый» фильм по мотивам симфонической поэмы М.Мусоргского «Ночь на Лысой горе» был снят мастером совместно с женой в 1933 году и принес автору мировую известность.</p>
36	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Что вы знаете про Федора Хитрука? В какой технике он работал? Самые известные его работы?</p> <p>Ответ: Фёдор Хитрук работал в технике «классической анимации», то есть рисовал на целлулоиде — прозрачной основе и закрашивал получившееся с обратной стороны. Это давало героям возможность двигаться независимо от фона.</p> <p>Характерная черта работ Хитрука — пластичность движения персонажей и их абсолютная «живость». Для этого мультипликатор изучал повадки животных. Ещё одним компонентом его анимации является анализ мысли.</p> <p>Некоторые характерные работы Хитрука: «История одного преступления» (1962) — сатирическая комедия, которая считается</p>

	<p>поворотной в советской анимации и отличается уникальным стилем.</p> <p>«Фильм, фильм, фильм» (1965) — фильм в жанре «для взрослых», повествующий о злоключениях сценаристов, режиссёров и редакторов при съёмках фильма.</p> <p>Трилогия о Винни-Пухе (1969) — советская экранизация сказки о медвежонке Винни-Пухе, которая стала одной из самых любимых и цитируемых за историю «Союзмультфильма».</p> <p>«Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Лев и бык» (1983).</p>
37	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>В какой технике работал Юрий Норштейн? Чем характерны его работы? Назовите мультфильмы.</p> <p>Ответ: Юрий Норштейн использовал технику многоярусной перекладки изображения для создания эффекта объёма и трёхмерности в своих работах. В отличие от классической рисованной анимации, в перекладке персонаж — плоская марионетка, состоящая из отдельных деталей (туловища, головы, рук, ног). Для движения героя аниматор меняет положение этих деталей и покадрово фиксирует изменения.</p> <p>Работы Норштейна характерны тем, что его мультфильмы могут говорить со зрителем на языке чувств, погружать его в философские размышления о смысле жизни, об одиночестве и потерях, о поиске счастья и мира. Для этого режиссёр добавляет незначительные, на первый взгляд, детали: его персонажи совершают микродействия, которые показывают зрителю степень их переживания.</p> <p>Некоторые работы Юрия Норштейна: «Ёжик в тумане», «Сказка сказок» и анимационная экранизация «Шинель» по одноимённой повести Н. В. Гоголя.</p>
38	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Пластилиновая анимация в России. С кого она началась? Назовите мультфильмы, выполненные в этой технике.</p> <p>Ответ: Пластилин в российской анимации начался с Александра Татарского в 1980-х и до сих пор остается одной из важнейших техник.</p> <p>Александр Татарский (1950–2007) — основатель и художественный руководитель московской студии «Пилот», автор знаменитых Братьев Пилотов, создатель «Горы Самоцветов» и множества других проектов. Его мультфильм «Падал прошлогодний снег» с музыкой Григория Гладкова — один из символов российской анимации.</p> <p>Фильм «Пластилиновая ворона» получил на фестивалях более 25 призов. На его создание ушло около 800 килограммов пластилина.</p>
39	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Кто из известных российских мультипликаторов создавал удивительные живописные работы на стекле? Назовите его работы.</p> <p>Ответ: Александр Петров — известный российский мультипликатор, создавший живописные работы на стекле.</p> <p>Его уникальная техника называется «рисование пальцами по стеклу», или «пальцевая живопись», изобретенная Кэролайн Лиф. Если включить любой фильм А. Петрова и остановить в любом месте, мы увидим картину в стиле русских художников-реалистов 19 века. И таких картин необходимо нарисовать тысячи, чтобы «собрать» из них мультфильм. Неслучайно такой стиль часто описывают как «ожившая живопись».</p> <p>Техника сложная, создание одного мультфильма может занимать пару лет. Главная</p>

	<p>особенность такой анимации заключается в потрясающе красивом изображении реального и нереального одновременно. «Картинка» в мультфильмах Петрова очень реалистична, но самые впечатляющие сцены — это сны, видения, фантазии героев, а особенно впечатляют переходы между реальными образами и иллюзорными.</p> <p>Его работы в этой технике: "Старик и море», «Сон смешного человека», «Моя любовь», «Корова», «Русалка».</p>
40	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Какой кукольный мультфильм снимали дольше всего и как он называется? Почему это заняло столько времени?</p> <p>Проект легендарного «Союзмультфильма» называется «Гофманиада». Снимался 17 лет!</p> <p>Трудности на студии «Союзмультфильм». Работа над мультфильмом Станислава Соколова началась в 2001 году, но всё время стопорилась из-за многочисленных трудностей на студии.</p> <p>Отсутствие финансирования. Финансирование то шло, то останавливалось, были паузы по два-три года.</p> <p>Смена руководства студии. По словам мультипликатора Станислава Соколова, руководство студии менялось восемь раз, что негативно отражалось на съёмочном процессе.</p> <p>Выбор техники анимации. Аниматоры отказались от компьютерной графики в пользу традиционной кукольной анимации, что также затягивало работу, так как она требует больше времени на создание кукол (на изготовление одного персонажа уходило не меньше месяца).</p>

9. 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 профессиональной информации;
- 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.
- наглядные методы (видеоматериалы, явления, наглядные пособия);
- практические методы (практические занятия, творческие работы, курсовые работы).

Изучение дисциплины «Стоп-кадровая анимация» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, участия в практических 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 практических занятий студенты работают над анимационными проектами в мастерской, выполняют комплекс упражнений, относящихся к одному большому проекту-мультфильму. Занятия приближены к студийным условиям, где каждое упражнение вносит вклад в проект. Помимо практической работы, проводятся коллективные обсуждения всей кафедрой текущих проектов с демонстрацией работ на большом экране.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

При проведении различных видов занятий используются интерактивные формы обучения:

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Лекционные занятия	Интерактивные вебинары – традиционная лекция с дискуссией, разбором, демонстрацией слайдов или фильмов, мультфильмов.
Практические занятия	Мозговой штурм – совместное генерирование идей и поиск нестандартных творческих решений. Голосование, опросы – обсуждение, в ходе которого ученики активно включаются в поиск истины, открыто делятся мнениями и учатся аргументировать свою точку зрения. Проекты – самостоятельная работа над поставленной задачей. Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
Экзамен	
отлично (5)	Глубокие знания по курсу, осознание важности теоретических знаний в его профессиональной подготовке; способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач
хорошо (4)	Полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями на аналитическом уровне; достаточный уровень овладения методами научного познания, умение работать в материале
удовлетворительно (3)	Достаточные теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, использование знаний при решении профессиональных задач, умение работать в материале
неудовлетворительно (2)	поверхностные знания по теории, ошибки в определении понятий, не умение работать в материале, трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.
Курсовая работа	
отлично (5)	Оценка "отлично" выставляется студентам, проявившим творческие способности в понимании и использовании учебно-программного материала в практической работе. Студент сдал итоговый ролик, с правильным таймингом, с правильным соотношением сторон кадра, подписанный, сопровождаемый фоновой музыкой. Студент активно участвовал в работе над коллективным мультипликационным проектом или создал законченный индивидуальный анимационный ролик.
хорошо (4)	Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы. Студент сдал итоговый ролик с правильным таймингом, подписанный, сопровождаемый фоновой музыкой. Студент участвовал в работе над коллективным мультипликационным проектом или создал индивидуальный анимационный ролик с незначительными недоработками (добавлена часть сцен из аниматика, ошибки в монтаже, частичный рассинхрон звука и изображения).
удовлетворительно (3)	Студент мало участвовал в работе над коллективным мультипликационным проектом (например, нарисовал малую часть набросков или создал одну незаконченную сцену) или не завершил индивидуальный анимационный проект (готов только аниматик и малая часть чистовых сцен).
неудовлетворительно (2)	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно", выставляется студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

Тестовые задания	
отлично (5)	Для оценки «отлично» студент должен набрать необходимое количество баллов (85-100% от общего количества баллов в тестах). Закрытые задания оцениваются по 2 балла за ответ, комбинированные задания оцениваются по 2 балла за ответ (1 балл за неполный правильный ответ, где указана буква, но не приведены аргументы), открытые задания оцениваются в 3 балла (1 балл за недостаточно раскрытый верный ответ, ограниченный 1-2 предложениями). Неверный или отсутствующий ответ оценивается в 0 баллов.
хорошо (4)	Для оценки «хорошо» студент должен набрать необходимое количество баллов (84-55% от общего количества баллов в тестах).
удовлетворительно (3)	Для оценки «удовлетворительно» студент должен набрать необходимое количество баллов (54-30% от общего количества баллов в тестах).
неудовлетворительно (2)	Студент набрал меньше 0-29% от общего количества баллов в тестах.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1974. – 288 с.
2. Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.
3. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира / С. Асенин. – М. : Искусство, 1995.
4. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм ; сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова. – М. : Прогресс, 1974. – 386 с. Алимов С. Мультипликация, книжная и станковая графика / С. Алимов. – М.: Сов. художник, 1990. – 176 с.: ил.
5. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Н. Д. Бабиченко. – М. : Искусство, 1964.
6. Бородин, Г. Аниматоры: краткая история обучения профессии — [Электронный ресурс]. — режим доступа <http://biblioteka.teatr-obraz.ru> (дата обращения: 25.12.2018)
7. Волков А. Мультипликационный фильм / А. Волков. – М. : Знание, 1974. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://cgmag.net/vsyagravda-o-kontsept-arte> (дата обращения: 12.01.2019)
8. Гамбург Е. А. Художники ожившего рисунка / Е. А. Гамбург, В. И. Пекарь. – М. : Союз кинематографистов СССР, 1984.
9. Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано. - М.: Искусство, 1980 -240 с.
10. Иванов-Вано И. Рисованный фильм / И. Иванов-Вано. – М. : Госкиноиздат, 1950. – с.
11. Капков С. Энциклопедия отечественной мультипликации / С. Капков. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.
12. Кривуля Н. Г. Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». – М.: Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 2009. – С. 1.
13. Кривуля Н. Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искус. наук: 17.00.03. – М., 2001. – 187 с.
14. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости Бел ГУ. Серия: Философия. Социология. Право. – 2013. – № 23. – С. 261-264.
15. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. – 2014. – № 3. – С. 190-194.
16. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. – М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. – 254 с.
17. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: учеб. пособие. — М.: ВГИК, 2010. — 197 с.
18. Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард – М: Эксмо, 2016. – 392 с.
19. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб: Сеанс, 2017. — 304 с.
20. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.
21. Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.
22. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.
23. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.

Дополнительная литература

24. Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.
25. Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.
26. Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.
27. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.
28. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.
29. Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.
30. Мастера советской мультипликации: сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М.: Искусство, 1972. — 189 с.
31. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей / Дж. Маэстри. — СПб. : изд., 2002.
32. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / М. Саймон. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с.
33. Тарковский А. А. Запечатленное время. — В кн.: вопросы киноискусства. № 10. «Наука», 1967, с 87
34. Федор Хитрук: Рассказы об аниматорах [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL:<http://www.inokino.ru> (дата обращения: 03.02.2019).
35. Фостер У. Основы анимации / У. Фостер. — М.: Астрель, 2003. — 33 с.
36. Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.
37. Muybridge E. Horses and other animals in motion / E. Muybridge — Dover Publications, 1985. — 98 p.
38. Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation / O. Johnston, F. Thomas. — United States: Abbeville Press, 1981. — 576 p.
39. The giant Walt Disney word book. — [б. м.] : [б. и.]. — 143 с. : ил.
40. Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — [б. м.] : [б. и.], 1981. — 548 с.
41. Williams R. The Animator's Survival Kit / R. Williams — Faber & Faber, 2002. — 304 p.

Интернет-источники

42. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
43. Александр Петров. Ожившая живопись. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://altereos.livejournal.com/135480.html>
44. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
45. Видеореференсы. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
46. Вся правда о концепт арте. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
47. Захватывающий игрушечный мир от гения анимации и книжных иллюстраций. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://kulturologia.ru/blogs/tags/%E0%ED%E8%EC%E0%F6%E8%FF/>

48. Для Honda сняли мультипликационную историю компании. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/217185-paper>
49. Дисней. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://disney.ru>
50. История флипбуков. — [Электронный ресурс]. — режим доступа <http://flipbook.animawork.ru>
51. Как это сделано, как это работает, как это устроено. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://kak-eto-sdelano.livejournal.com/738528.html?utm_source=fbsharing&utm_medium=social
52. Как выбрать лучшую позу для персонажа в сцене. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/2569/3061/kak-vybrat-lucsuu-pozu-dla-personaza-v-vasej-scene>
53. Как создавался анимационный ролик Honda Paper/ — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/making-of/586-honda-paper>
54. Как это снято: «Кто подставил Кролика Роджера». — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://tvkinoradio.ru/article/article13903-kak-eto-snyato-kto-podstavil-krolika-rodzhera>
55. Курс молодого мультипликатора. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.lektorium.tv/course/28275>
56. Линии Действия. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.petrick.ru/line-of-action>
57. Мастерство визуального повествования. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.petrick.ru/mastery-of-visual-storytelling-one>
58. Масштабный бумажный тайм-лапс в рекламном ролике Honda. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://kaddr.com/2015/09/masshtabnyj-bumazhnyj-tajm-laps-v-reklamnom-rolike-honda/>
59. "Мультипликация" Престона Блэра: глава 2, часть 1. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/4024/2932/2-1>
60. Мультфильм ручной работы: меньше средств и больше возможностей. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.pravda.ru>
61. Намерение и реакция в персонажной анимации. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/2569/3056/namerenie-i-reakcia-v-personaznoj-animacii>
62. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
63. Рецепты приготовления блюд из подручных материалов в stop-motion от PES. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://artinfinit.md/cgblog/2212/218/retsepty-prigotovleniya-blyud-iz-područnyh-materialov-v-stop-motion-ot-PES/>
64. Основы анатомии: рисуем людей разного возраста. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-anatomii-risuem-lyudej-raznogo-vozrasta>
65. Основы мультипликации: рисуем тело. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-multiplikatsii-risuem-telo>
66. Stop-motion анимация и наше время. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://render.ru/ru/articles/post/10730>
67. Рисование объектов для фонов. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/sephirothart/videos>
68. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UspIRHA9AI7ZalQ0-&index=1
69. Рисуем раскадровку для анимации. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/risuem-raskadrovku-dlya-animatsii>

70. Российская анимация: от кризиса до индустрии [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/2754187/>
71. Самый первый мультфильм. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: http://www.eurosmi.ru/samyiy_pervyyiy_kukolnyiy_film_snyal_aleksandr_shiryaev
72. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists
73. Floobynooby. Line of Action — Mickey's Christmas Carol. Available at: <http://floobynooby.blogspot.ca/2011/01/lines-of-action-mickeys-christmas-carol.html>

12.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа лекционного материала и презентаций студенческих работ.

На занятиях используются: видео лекции, видео презентации, облачные хранилища, работа с интернет-источниками.

Программное обеспечение: видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки Академии Матусовского, имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.