

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.М.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Stop motion**

Направление подготовки/специальности (код, наименование)
51.04.02 Народная художественная культура

Программа подготовки
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

Квалификация (степень) выпускника:
Магистр

Форма обучения:
очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель 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 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.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1 части, формируемой участниками образовательных отношений магистерской подготовки по направлению подготовки 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Дисциплина осваивается с 1 по 3 семестр. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин: 2D-анимация, 3D-анимация, Технологии анимации и мультимедиа.

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: ПК-3, ПК-4.* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Результаты обучения
<i>ПК – 3</i> Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов	ЗНАЕТ: - историю кино, мультимедиа и анимации, - различные виды и жанры анимации и мультимедиа - понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа

	<p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта - оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
<p><i>ПК – 4</i> Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения</p>	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения - принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа - основы звукорежиссуры <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами использования съемочной, осветительной, проекционной техники и вспомогательного оборудования для осуществления записи в области анимации и мультимедиа - способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись - навыками написания и корректировки сценария

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные законы анимации;
- общие принципы покадровой анимации;
- основные принципы работы с плоской и объемной анимацией, анимационного проекта;
- основы драматургии, сценического действия;
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

Уметь:

- грамотно и гармонично компоновать объекты внутри кадра;

- находить лучшее композиционное решение при постановке ракурса персонажа;
- пользоваться знаниями монтажных планов;
- применять различные графические и живописные материалы с учетом их свойств;
- осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации;
- использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции.

Владеть:

- основными знаниями и навыками создания стоп-кадрового мультфильма;
- опытом разработки стоп-кадровых анимационных проектов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 5 з. е., 180 акад. часа, из них **на очной форме обучения** контактных 102 акад. ч., СРС 42 акад. ч., формы контроля – зачет с оценкой во 2 семестре, экзамен в 3 семестре.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/ п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, и проводимых в интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ практические	ИКР	СРС	
	РАЗДЕЛ I. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ						
	Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино	1		2		3	Выполнение творческого задания
	Тема 2. Подготовка рабочего места	1		2		3	Выполнение творческого задания
	Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией	1		2		3	Выполнение творческого задания
	Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации	1		6		3	Выполнение творческого задания
	Тема 5. Предметная анимация	1		12		4	Выполнение творческого задания

	Тема 6. Пиксиляция	1		12		4	Выполнение творческого задания
	Всего за 1 семестр:			34		20	
1	Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация	2		10		6	Выполнение творческого задания
2	Тема 8. Сыпучая анимация	2		12		7	Выполнение творческого задания
3	Тема 9. Пластилиновая анимация	2		12		7	Выполнение творческого задания
4	Всего за 2 семестр:					20	Зачет с оценкой
РАЗДЕЛ 2. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ							
5	Тема 10. Создание короткометражного мультипликационного фильма	2		34		2	Выполнение творческого задания
	Всего за 3 семестр:	3		34		2	Экзамен; 36 час.
	Итого:			102	0	42	36

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ

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.

Тема 2. Подготовка рабочего места.

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

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).

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, полувolumetric и плоская кукла.

Тема 5. Предметная анимация.

Понятие «предметная анимация», ее особенности. История появления техники. Применение предметной анимации 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...)

Тема 6. Пикселизация.

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

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.

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.

Тема 9. Пластилиновая анимация.

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

РАЗДЕЛ 2. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Тема 10. 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

Темы для творческих заданий:

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.

Тема 2. Подготовка рабочего места

Практические занятия.

Выполнить:

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

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

Практические занятия.

Выполнить:

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

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.

Тема 5. Предметная анимация.

Практические занятия.

Выполнить:

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

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.

Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация

Практические занятия:

Выполнить:

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

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.

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.

РАЗДЕЛ II. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (II СЕМЕСТР)

Тема 10. 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.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии	Суть работы
1	2	3	4	5
2	РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ		Выполнение творческого проекта по заданиям:	
		Тема 1.	Задание 1	Выбрать тему визитки группы.
		Тема.2	Задание 2	Создать тестовую анимацию из подручных средств
		Тема.3	Задание 3	Снять тестовый ролик с помощью

			программ для стопкадровой анимации.
	<i>Тема 5</i>	<i>Задание 5</i>	Создать короткий анимационный ролик в технике предметной анимации.
	<i>Тема 6</i>	<i>Задание 6</i>	1. Поиск аналогов, просмотр мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пикселизация. 2. Разработать сюжет для коллективного анимационного ролика. 3. Создать коллективный анимационный ролик в технике пикселизация.
	<i>Тема 7</i>	<i>Задание 7</i>	1. Изучить аналоги. 2. Изучить особенности перекладной анимации. 3. Создать плоскую куклу-марионетку.
	<i>Тема 8</i>	<i>Задание 8</i>	1. Изучить принципы создания изображения с помощью сыпучих материалов. 2. Создать короткий анимационный ролик в технике сыпучей анимации.
	<i>Тема 9</i>	<i>Задание 9</i>	1. Изучить аналоги. 2. Проанализировать положительные и отрицательные качества работы в технике пластилиновой анимации. 3. Создать короткий анимационный ролик в технике пластилиновой анимации
РАЗДЕЛ II. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	<i>Тема 10</i>	<i>Задание 10</i>	Создание короткометражного мультипликационного фильма

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи заданий, опроса, тестового материала и др.) в течении и в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

6.1. Система оценивания

Система оценивания в табличной форме.

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль:	

- опрос	зачтено/не зачтено
- участие в дискуссии на семинаре	зачтено/не зачтено
- презентация	зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация экзамены	

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закреплённая за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

6.3. *Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине*

Критерии оценки доклада:

Зачтено - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

Оценивание презентации

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

Критерии оценки выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

Зачтено - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или не достаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

6.4 Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.4.3. Требования к экзамену

3 семестр

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

1. Город (область) по выбору студента (история, архитектура, люди, памятники, музеи, скульптуры).
2. МГИК (история, факультеты, кафедры, сценки из жизни студентов).
3. Русские народные сказки.
4. Профориентационный ролик.
5. Фоновая анимация для демонстрации на сцене во время концертов и мероприятий МГИК.
6. Авторская история.
7. Научно-популярный ролик.
8. История искусств (о творце, о стилях эпох, о картине, серии картин, скульптура, костюмы, архитектура)
9. Мифы народов мира.
10. Мультфильм по мотивам классической литературы.
11. Музыкальный клип.
12. Рекламный ролик.
13. Трейлер к полнометражному мультфильму.
14. Социальный ролик.
15. Обучающий ролик (законы композиции, академический рисунок, живопись, цветоведение, анатомия, принципы анимации, анимационные техники).

6.4.4. Тестовые задания

№	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»,</p>

	«одушевление».
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</p> <p>Обоснование: это покадровая съёмка сцен, с минимальными изменениями в каждом кадре, объединённые монтажом, благодаря которому создаётся иллюзия того, что предметы двигаются самостоятельно</p>
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. 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. 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</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) пикселяцию 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: <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <th colspan="2">Материал</th> <th colspan="2">Вид анимации</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Песок</td> <td>а</td> <td>пластилиновая анимация</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Картон, бумага</td> <td>б</td> <td>сыпучая анимация</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Пластилин</td> <td>в</td> <td>плоскокукольная анимация</td> </tr> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>б</td> <td>в</td> <td>а</td> </tr> </table>				Материал		Вид анимации		1	Песок	а	пластилиновая анимация	2	Картон, бумага	б	сыпучая анимация	3	Пластилин	в	плоскокукольная анимация	1	2	3	б	в	а
Материал		Вид анимации																								
1	Песок	а	пластилиновая анимация																							
2	Картон, бумага	б	сыпучая анимация																							
3	Пластилин	в	плоскокукольная анимация																							
1	2	3																								
б	в	а																								
13	Поставьте в соответствие материал и вид анимации: <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <th colspan="2">Материал</th> <th colspan="2">Вид анимации</th> </tr> <tr> <td>Вещь</td> <td>а</td> <td colspan="2">Кукольная анимация</td> </tr> <tr> <td>Кукла</td> <td>б</td> <td colspan="2">Пиксиляция</td> </tr> <tr> <td>Человек</td> <td>в</td> <td colspan="2">Предметная анимация</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>в</td> <td>а</td> <td>б</td> </tr> </table>				Материал		Вид анимации		Вещь	а	Кукольная анимация		Кукла	б	Пиксиляция		Человек	в	Предметная анимация		1	2	3	в	а	б
Материал		Вид анимации																								
Вещь	а	Кукольная анимация																								
Кукла	б	Пиксиляция																								
Человек	в	Предметная анимация																								
1	2	3																								
в	а	б																								
14	Поставьте в соответствие анимационную технику и ее особенность: <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <th colspan="2">Анимационная техника</th> <th colspan="2">Особенность</th> </tr> <tr> <td>Традиционная (ручная)</td> <td>а</td> <td colspan="2">техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.</td> </tr> <tr> <td>Стоп-моушн</td> <td>б</td> <td colspan="2">это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.</td> </tr> <tr> <td>Перекладка</td> <td>в</td> <td colspan="2">эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>б</td> <td>в</td> <td>а</td> </tr> </table>				Анимационная техника		Особенность		Традиционная (ручная)	а	техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.		Стоп-моушн	б	это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.		Перекладка	в	эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.		1	2	3	б	в	а
Анимационная техника		Особенность																								
Традиционная (ручная)	а	техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.																								
Стоп-моушн	б	это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.																								
Перекладка	в	эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.																								
1	2	3																								
б	в	а																								
15	Поставьте в соответствие художник-аниматор и техника в какой он работал: <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <th colspan="2">Художник-аниматор</th> <th colspan="2">Техника анимации</th> </tr> <tr> <td>Татарский А.М.</td> <td>а</td> <td colspan="2">Пластилиновая анимация</td> </tr> <tr> <td>Норштейн Ю.Б.</td> <td>б</td> <td colspan="2">Кукольная анимация</td> </tr> <tr> <td>Старевич В.</td> <td>в</td> <td colspan="2">Перекладка</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>а</td> <td>в</td> <td>б</td> </tr> </table>				Художник-аниматор		Техника анимации		Татарский А.М.	а	Пластилиновая анимация		Норштейн Ю.Б.	б	Кукольная анимация		Старевич В.	в	Перекладка		1	2	3	а	в	б
Художник-аниматор		Техника анимации																								
Татарский А.М.	а	Пластилиновая анимация																								
Норштейн Ю.Б.	б	Кукольная анимация																								
Старевич В.	в	Перекладка																								
1	2	3																								
а	в	б																								
16	Поставьте в соответствие художник-аниматор и название его работы: <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <th colspan="2">Художник-аниматор</th> <th colspan="2">Название мультфильма</th> </tr> <tr> <td>Татарский А.М.</td> <td>а</td> <td colspan="2">«Ёжик в тумане»</td> </tr> <tr> <td>Норштейн Ю.Б.</td> <td>б</td> <td colspan="2">«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»</td> </tr> <tr> <td>Старевич В.</td> <td>в</td> <td colspan="2">«Падал прошлогодний снег»</td> </tr> </table> <p style="margin-top: 10px;">Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p>				Художник-аниматор		Название мультфильма		Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»		Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»		Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»							
Художник-аниматор		Название мультфильма																								
Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»																								
Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»																								
Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»																								

	1	2	3	
	в	а	б	

17 Поставьте в соответствие устройство для анимации и для чего предназначено:

Устройство		Предназначен
Мультстанок	а	Предназначен для работы с песком
Световой планшет (лайтбокс)	б	Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.
Хромакей	в	предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3
б	в	а

18 Поставьте в соответствие профессия и ее значение:

Профессия		Описание
Режиссер	а	Пишет музыку
Оператор	б	Придумывает, пишет, сочиняет сценарии
Монтажер	в	Собирает мультфильм на компьютере
Композитор	г	Фотографирует, снимает

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
б	г	в	а

19 Поставьте в соответствие название программы и ее предназначение:

Программы		Предназначение
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.
Dragon Frame	б	Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.
Adobe Premiere Pro	в	Программа для создания анимации и визуальных эффектов.
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

	Художник-аниматор	а	создаёт ключевые кадры. Его задача заключается в том, чтобы не нарушая анимации, придать герою мультфильма максимальную схожесть с образом персонажа.
	Художник-фазовщик	б	является главным художником на производстве мультипликационного фильма. Он с режиссёром, определяет визуальный стиль будущего произведения, осуществляет руководство и контроль за производством.
	Художник-прорисовщик	в	это специалист в области мультипликации, который создаёт промежуточные фазы движения героя мультфильма между компоновками.
	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	
Сжатие и растяжение	а	Расчёт времени. Определяет скорость движения и его продолжительность.	
Подготовка, или упреждение	б	Позволяет показать вес, упругость, жёсткость и скорость объекта.	
Движение по дугам	в	Это обратное движение перед основным действием.	
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	
Уолт Дисней	а	Пластилиновая анимация	
Эмиль Рейно	б	Пиксиляция	
Уиллис Х. О’Брайэн	в	Звуковое сопровождение	
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				
	Анимация по ключевым кадрам	а	Джордж Меллис				
	Ротоскопирование	б	Александр Ширяев				
	Стоп-моушн	в	Уинзор Маккей				
	Кукольная анимация	г	Макс Флейшер				
Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:							
	1	2	3	4			
	в	г	а	б			
24	Установите последовательность создания марионетки: а) раскрасить б) проделать дырочки в) скрепить детали г) вырезать части д) нариовать 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	Установите последовательность шагов для создания мультфильма: а) раскадровка б) монтаж в) озвучивание г) съемка д) титры е) сценарий ж) демонстрация з) идея и) изготовление фонов и персонажей						

	Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:									
	<table><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</p> <p>Обоснование: Существует 3 вида пластилиновой анимации.</p> <p>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.</p> <p>Комбинированная мультипликация. Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего или зелёного экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.</p> <p>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. 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	Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы,									

	<p>обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какая техника не использовалась в советской анимации?</p> <p>а) лазерная анимация б) пластилиновая анимация в) песочная анимация г) пикселизация 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. Пикселизацию 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 рогачами», «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</p>

	<p>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. «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. 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>

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

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. Асенгин. – 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/vsya-pravda-o-kontsept-arte> (дата обращения: 12.01.2019)
8. Гамбург Е. А. Художники ожившего рисунка / Е. А. Гамбург, В. И. Пекаръ. — 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. искусс. наук: 17.00.03. — М., 2001. — 187 с.
 14. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. 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.

Дополнительная литература

23. Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.
24. 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.inoekino.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

2. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgtarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
3. Александр Петров. Ожившая живопись. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://altereos.livejournal.com/135480.html>
4. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
5. Видеореференсы.—[Электронный ресурс].—режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
6. Вся правда о концепт арте. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
7. 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/>
8. Для Honda сняли мультипликационную историю компании. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/217185-paper>
9. Дисней. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://disney.ru>
10. История флипбуков.—[Электронный ресурс].—режим доступа <http://flipbook.animawork.ru>
11. 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
12. 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>
13. Как создавался анимационный ролик Honda Paper/ — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/making-of/586-honda-paper>
14. Как это снято: «Кто подставил Кролика Роджера». — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://tvkinoradio.ru/article/article13903-kak-eto-snyato-kto-podstavil-krolika-rodzhera>
15. Курс молодого мультипликатора. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.lektorium.tv/course/28275>
16. Линии Действия.—[Электронный ресурс].—режим доступа:

- <https://www.petrick.ru/line-of-action>
17. Мастерство визуального повествования. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.petrick.ru/mastery-of-visual-storytelling-one>
 18. 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/>
 19. "Мультипликация" Престона Блэра: глава 2, часть 1. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/4024/2932/2-1>
 20. Мультфильм ручной работы: меньше средств и больше возможностей. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <http://www.pravda.ru>
 21. Намерение и реакция в персонажной анимации. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://animationclub.ru/blogs/2569/3056/namerenie-i-reakcia-v-personaznoj-animacii>
 22. Мульт-уроки.—[Электронный ресурс].—режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
 23. Рецепты приготовления блюд из подручных материалов в stop-motion от PES. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://artinfinet.md/cgblog/2212/218/retsepty-prigotovleniya-blyud-iz-područnyh-materialov-v-stop-motion-ot-PES/>
 24. Основы анатомии: рисуем людей разного возраста. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-anatomii-risuem-lyudej-raznogo-vozrasta>
 25. Основы мультипликации: рисуем тело. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://cgmag.net/osnovy-multiplikatsii-risuem-telo>
 26. Stop-motion анимация и наше время. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://render.ru/ru/articles/post/10730>
 27. Рисование объектов для фонов. — [Электронный ресурс]. — режим доступа: <https://www.youtube.com/user/sephirothart/videos>
 28. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа:
 29. https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZalQ0-&index=1

В) Программное обеспечение

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система eLibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс» Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
<https://www.wadobecom.ru/products/aftereffectshtml>
- Научная электронная библиотека Режим доступа: <https://elibrary.ru/>

8. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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.

9. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;

- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.
 - для глухих и слабослышащих:
- в печатной форме;
- в форме электронного документа.
 - для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и): ...

Программа одобрена на заседании кафедры