

В. В. Левченков

<https://orcid.org/0000-0003-1872-5432>**Песочная анимация как средство развития творческих способностей детей**

В статье представлено изучение особенностей развития творческих способностей детей средствами нового направления в искусстве – песочной анимации. Раскрываются специфические творческие способности: образно-покадровое мышление, пространственно-образное представление, абстрактно-логическое воображение, быстрота и гибкость понимания создаваемого художественного образа, зрительная память, характерные для песочной анимации. Обосновывается и раскрывается содержание особенностей песочной анимации: мимолетность образов, работа со светом и тенью, работа со сценой и публикой, эффект песочной терапии, изучение изобразительного искусства в целом, развитие познавательных процессов, развитие процессов восприятия, творческая – особенная атмосфера, большое количество изображений за короткий промежуток времени, динамика и ритм, комплексное изучение искусства, приемы киноискусства, современное искусство. Отмечается значимость познавательных процессов в работе (творчестве) ребенка с песочной анимацией. Рассматривается особенность создания художественного образа и его изменение. Изучается и обосновывается частичное заимствование законов и методов выполнения у различных видов искусства: изобразительное искусство (рисунок, живопись, композиция, декоративно-прикладное искусство), киноискусство, театр, музыка – и раскрывается их значимость в развитии творческих способностей детей. Изучение искусства песочной анимации происходит во взаимосвязи и в сочетании анимации как части киноискусства, изобразительного искусства, театра, музыки. Особенность создания кадра песочной анимации и создаваемого художественного образа и его составляющие. Для обоснования практического применения особенностей песочной анимации в работе с детьми приводятся примеры. Использование песочной анимации в обучении позволяет продуктивно развивать творческие способности детей.

Ключевые слова: песочная анимация, мультипликация, раскадровка, композиция, киноискусство, сюжет, художественный образ, синтез искусств, методы рисования в песочной анимации.

V. V. Levchenkov

Sand Animation as a Means to Develop Children's Creative Abilities

This paper presents the study of peculiarities in development of children's creative abilities by means of a new direction in art – sand animation. Here are revealed specific creative skills: imagery and time-lapse thinking, spatial-figurative representation, abstract-logical imagination, speed and flexibility of the understanding of the created artistic image, visual memory, typical for sand animation. Are located and described features of the sand animation: fleeting images, working with light and shadow, work with the stage and audience, the effect of the sand therapy, the study of fine art in general, the development of cognitive processes, development of processes of perception, creative special atmosphere, a large number of images in a short period of time, dynamics and rhythm, comprehensive study of art, techniques of cinema, contemporary art. Is noted the importance of cognitive processes in work (creativity) of a baby with sand animation. Are discussed features of creating an artistic image and its changes. Is examined and substantiated the partial borrowing of laws and methods of implementation in different kinds of arts: visual arts (drawing, painting, composition, decorative-applied art), cinema, theatre, music, and their importance in the development of creative abilities of children is revealed. Study of the sand animation art is in the relationship and in the combination of animation as a part of cinema, art, theatre, music. Features in creation of sand animation and an artistic image which is created and its components are presented. Examples are given to substantiate the practical application of the features of the sand animation in the work with children. Using sand animation in training makes it possible to develop children's creative abilities productively.

Keywords: sand animation, animation, storyboard, composition, cinematography, story, art image, synthesis of arts, methods of drawing in sand animation.

Песочная анимация имеет ряд специфических особенностей, положительно влияющих на познавательные процессы ребенка и на развитие его творческих способностей.

Песочная анимация совместно с музыкальным сопровождением развивает творческие способности в области изобразительного искусства. Она позволяет, прежде всего, освоить рисунок, композицию, декоративно-прикладное искусство, ани-

мацию, изобразительное искусство в целом. Для песочной анимации специфическими творческими способностями являются образно-покадровое мышление, пространственно-образное представление, абстрактно-логическое воображение, быстрота и гибкость понимания создаваемого художественного образа, зрительная память. В процессе подготовки к выполнению песочной анимации ребенок продумывает каждый кадр с учетом по-

явления следующего, тем самым активизирует логическое мышление. В песочной анимации активную роль играет абстрактно-логическое мышление. «Мышление – это процесс обобщенного и опосредствованного познания, состоящий в открытии отношений между предметами и явлениями действительности и их преобразовании» [7, с. 322]. В процессе работы с песочной анимацией ребенок сначала представляет мысленно содержание изображения и образа. Образное мышление в песочной анимации характеризуется продумыванием художественных образов и сюжетов каждого кадра и фильма в целом. Творческое мышление в песочной анимации заключается в продумывании нового собственного сюжета и сюжетной линии развития событий.

Однако вместе с мышлением в песочной анимации значимую роль играет воображение, которое развивается при создании художественного образа, сюжета. «Воображение – особая форма человеческой психики, стоящая отдельно от остальных психических процессов и вместе с тем занимающая промежуточное положение между восприятием и мышлением. Благодаря воображению человек творит, разумно планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся человеческая материальная и духовная культура является продуктом воображения и творчества людей» [5, с. 124]. Воображение является главной составляющей наглядно-образного мышления, которое способствует решению практических задач. При создании кадра песочной анимации необходимо сначала представить создаваемый художественный образ и его составляющие, после чего перенести его сначала на бумагу, а затем на светоанимационный стол.

При создании произведения, как правило, используется много кадров, поэтому, помимо создания кадра, необходимо сначала мысленно представить логические и эффектные переходы между кадрами песочной анимации.

В песочной анимации важное активизирующее значение принадлежит вниманию, так как постоянно необходимо следить за содержанием и ходом событий, а также предвидеть следующий момент. «Внимание – это направленность и сосредоточенность сознания на каком-либо реальном или идеальном объекте, предполагающие повышение уровня сенсорной, интеллектуальной или двигательной активности индивида» [5, с. 83]. Внимание в песочной анимации необходимо для того, чтобы следить за ходом развития сюжетной линии, за пропорциональным соотношением всех деталей и объектов в кадре, за преобразованием

одного объекта или предмета, фона картины, образа, силуэта, детали, кадра в другой.

«Память – это процесс запечатления, сохранения, воспроизведения и утраты прошлого опыта, который делает возможным использование опыта в деятельности и восстановление его в сфере сознания... Цицерон учил, что искусная память состоит из “мест и образов”. Содержания, которые предстояло запомнить, следовало воплотить в максимально яркие и неожиданные образы и вообразить размещенными в виде цепочки в знакомом оратору месте. После этого в нужный момент необходимо просто двигаться мыслью от одного места к другому и “собирать” накрепко запечатленные в памяти идеи...» [7, с. 278–280]. При работе с песочной анимацией человеку необходима как кратковременная, так и долговременная память, так как при выполнении песочной анимации нужно помнить одни образы на протяжении всей сюжетной линии, а другие же появляются один раз.

Музыкальное сопровождение создает специфическую творческую атмосферу, психоэмоциональный настрой на занятии. Оно способствует лучшей активизации воображения и фантазии, помогает благоприятной работе мозга, усиливает восприятие созданного образа. Музыкальное сопровождение заранее подбирается для каждого кадра, создает настроение и дополняет образы песочной анимации. Подбор музыкального сопровождения для песочной анимации помогает развивать логическое, творческое, абстрактное мышление и воображение.

Песочная анимация выполняется на публике. На глазах у зрителей происходит смена кадров, развитие сюжета, передача художественного образа, создается песочный анимационный фильм. Тем самым создатель работает с публикой, выступает на сцене в роли артиста. Комплексы закрепышенности, неуверенности, страха плавно переходят в противоположные качества: уверенность, смелость, открытость.

Прежде чем начать выполнять песочную анимацию на светоанимационном столе, создается раскадровка будущего произведения. Раскадровка выполняется путем прорисовывания кадров, которые впоследствии будут появляться на светоанимационном столе, с помощью карандаша на бумаге. Выполняется схема смены кадров, которая содержит детали рисунка, его развитие. Изображая на бумаге кадр, необходимо учитывать ритм в развитии содержания. Ритм может проявляться через контрасты и соответствия группировок фигур, предметов, линий, движений, светоте-

невых и цветowych пятен, пространственных планов и др.

Построение рисунков в песочной анимации выполняется с соблюдением всех законов композиции, рисунка, линейной и воздушной перспективы, анимации, сюжета, художественного образа. «Любая работа художника начинается с рисунка. Обучение рисунку составляет важнейшую часть профессиональной подготовки художника...» [11, с. 67]. В настоящее время основы рисунка возможно использовать в новом направлении живого искусства – песочной анимации. Рисунок – композиционное размещение на бумаге или другой основе предметов или объектов, выполненных графическими материалами. С помощью рисунка заранее прорисовываем контур изображения, его детали, формируем грамотное содержание предмета. Все изображаемые предметы для получения определенного художественного образа необходимо компоновать, создать единую композицию в кадре.

«Композиция – это не только мысль, идея произведения, ради выражения которой художник берется за кисть и карандаш, это и определенно созвучная душе художника и требованиям времени пластическая форма выражения» [11, с. 38–39]. Композиция – это построение этюда или картины, согласование ее частей с соблюдением законов рисунка и живописи. Компонуя кадр песочной анимации, автор продумывает композиционный центр и его положение. Композиция собирает в единое целое содержание всего изображенного, а также учитывает линейную перспективу для передачи пространства и объема, передает смысл задуманного.

Перспектива – изображение на плоскости, передающее пространство и глубину с постепенным изменением величины объектов и предметов. «Различают несколько видов перспективы: линейную, воздушную, измерительную и т. д. ... Линейная перспектива изучает законы построения предметов на плоскости, наблюдательная дает свод правил для рисования с натуры» [13, с. 43]. Н. Г. Ли считает, что «линейная перспектива – точная наука, которая учит нас изображать на плоскости предметы видимого мира в соответствии с кажущимся изменением их величины, очертаний и четкости, обусловленных степенью отдаленности от точки наблюдения» [6, с. 9]. В песочной анимации линейная перспектива используется для передачи пространства на одной плоскости, объема предметов, их расположения, создает верное визуальное восприятие изображаемых предметов.

«Тональная, или воздушная, перспектива применяется в тех случаях, когда применить линейную перспективу невозможно или нежелательно, вы сможете передать эффект удаленности предметов, варьируя насыщенность тона вашего рисунка» [1, с. 45]. В песочной анимации часто используется один цвет окраски песка, за счет его насыщенности или же ослабления тона возможно передать расстояние, пространство, сделать предмет объемным, придать форму, передать время суток, обратить внимание на художественный образ. Предметы, находящиеся вдали, будут изображены обобщенно и нечетко, предметы главные и на переднем плане – наоборот.

В песочной анимации частично используются приемы киноискусства. Киноискусство в кинословаре трактуется следующим образом: «Киноискусство – род искусства, возникший на технической базе кинематографии и объединяющий в себе возможности пространственных и временных искусств. Произведения киноискусства являются продуктом коллективного творчества деятелей искусства разных специальностей: писателя-кинодраматурга, режиссера-постановщика, актеров, оператора, художника, композитора... В графической мультипликации нередко применяется предварительная запись музыки, на основе которой в дальнейшем строится движение персонажей» [3, с. 712]. В песочной анимации художник в реальном времени создает мультипликацию и, прежде чем создать ее, использует приемы киноискусства: кадр, кадрирование, раскадровку, мультипликацию.

«Сценарный кадр – изложение содержания и подробное описание каждого отдельно снимаемого кадра и происходящего в нем действия. В этом изложении дается раскрытие идейно-художественного замысла снимаемой сцены, ее изобразительной трактовки и намечаются методы постановочного решения» [4, с. 638–639].

Кадр в песочной анимации заключается в создании объектов и предметов, которые двигаются, превращаются в новое с помощью рук художника и песка. Все элементы кадра обязательно komponуются в единое целое и передают задуманный художественный образ, содержащий композиционный центр. «Кадрирование – выбор обреза изображения, ракурса и плана для наиболее выразительного решения кадра фильма... в процессе кадрирования обязательно учитываются предыдущие и последующие кадры кинематографической (монтажной) композиции. Понятие кадрирования – динамическое: композиционное заполнение рамки кадра, точка съемки, крупность плана изображения могут изменяться не только от кадра

к кадру, но и в одном и том же кадре (например, при панорамировании или киносъёмке с движением)» [3, с. 639–640]. Прежде чем создать произведение песочной анимации, выполняется своего рода раскадровка, рисование нескольких кадров, как минимум четыре (на начальном этапе обучения), в которых изображается передаваемый художественный образ, детали, развитие событий, эффектные и логические переходы смены кадров. С помощью переходов создается впечатление движения объектов.

Анимация – рисунок в движении, технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения; мультипликация представляет собой серию рисованных изображений. Песочная анимация – технология, использующая специальный мелкий песок с видео- и световым оборудованием для создания иллюзии движения неодушевленных предметов и объектов, движения и перехода друг в друга серии кадров, сохраняющих одну или несколько сюжетных линий. Для создания песочной анимации продумывается сюжетная линия, содержащая как минимум начало, кульминацию и завершение. Наличие сюжета здесь предполагает выполнение многих кадров, раскрывающих его.

Сюжет – определенное событие, явление, передаваемое в картине. Сюжет в песочной анимации необходим для удержания внимания зрителя, для создания и развития линии событий, для создания и оживления образов в картине.

«Образ – всеобщая категория художественного творчества, присущая искусству форма воспроизведения, истолкования и освоения жизни путем создания эстетически воздействующих объектов. Под образом нередко понимается элемент или часть художественного целого...» [14, с. 669]. Образ в песочной анимации позволяет показать многие предметы узнаваемыми, значимыми для сюжета и зрителей. Художественный образ в песочной анимации является стилизованным, поэтому он, в первую очередь, отражает и обобщает характерные черты изображаемого.

Все кадры для песочной анимации прорисовываются с учетом последующего перехода в анимацию, с учетом сюжетной линии и образов, которые впоследствии выполняются при помощи специального песка и технического оборудования.

Каждый рисунок кадра выполняется с учетом перехода в следующий кадр, это может быть плавный и постепенный ход развития событий, или основанный на контрастах и резкой смене кадров, быстроте и внезапности смены событий в кадре, может быть сочетание плавности, постепенности, резкости и контраста событий, что при-

дает и передает особенность смены настроения, ритма, сюжета песочного фильма. Предметы, изображения, объекты при переходе из одного кадра в другой превращаются в новые художественные образы, тем самым развивая сюжет задуманного, что немаловажно для анимации.

В процессе подготовки к песочной анимации и ее выполнения нужно вспоминать образы, силуэты, предметы, некоторые из которых необходимо долго держать в памяти, другие – достаточно помнить короткое время.

При работе с песочной анимацией происходит развитие ребенка, он видит строение объектов и предметов, например, при изображении птицы – ее строение, форму, скелет; при изображении человека – строение, форму в биологическом аспекте; при создании падающей тени от предметов изучается закономерность физических процессов.

Для выполнения песочной анимации используется видео- и аудиовизуальное оборудование, которое является одним из важных компонентов в данном искусстве, оно помогает осуществить задуманное, увидеть большому количеству зрителей происходящий процесс творения с помощью экрана. Помимо технического оборудования, используется специальный мелкий по своей структуре, сухой, очищенный песок, который приятен на ощупь, а также элементы декорации – свечи, скатерть, цветы и др. Поверхность для песочной анимации должна быть гладкой и достаточной по размеру для выполнения задуманной творческой работы. Рабочая поверхность светового анимационного стола должна находиться на высоте, которая позволит удобно и свободно выполнить творческую работу. Для украшения используются свечи, что придает некоторую магию представлению. Для выполнения задуманного фильма из песочной анимации на столе должна находиться емкость с песком.

Особенностью песочной анимации являются мимолетность образов, работа со светом и тенью, работа со сценой и публикой, эффект песочной терапии, изучение изобразительного искусства в целом, развитие познавательных процессов, процессов восприятия, особенная творческая атмосфера, большое количество изображений за короткий промежуток времени, динамика и ритм, комплексное изучение искусства, приемы киноискусства, современное искусство.

Мимолетность образов в песочной анимации составляет ее специфику. Образы, объекты, изображения появляются, затем (спустя секунды) исчезают, превращаются в другие. Например: девушка и парень сидят на скамейке → мужчина и девушка → небо и космонавт → галактика → но-

вые образы. Единственная возможность запечатлеть картину песочной анимации – это произвести фото- или видеосъемку.

Работа со светом и тенью является одной из значимых процессов в песочной анимации. За счет света, тени и тонов между светом и тенью передаются объем, форма, пространство, размер изображаемых объектов, образов, деталей в картинке песочной анимации. И. Б. Шешко говорит: «Чтобы предметы на рисунке выглядели реалистично, их не только надо грамотно построить, но и правильно передать объем: свет, полутень, тень, рефлекс, то есть найти общий светотеневой строй. Для этого очень важно предварительно ознакомиться с распределением света на поверхностях прямоугольных предметов. Самой светлой гранью предмета будет та, которая обращена к источнику света. На рисунке она называется светом. Но и она будет неодинаковой на всех участках. Та часть плоскости, которая лежит на границе с темной стороной, всегда будет восприниматься как более светлая. В свою очередь, и темная на границе со светлой окажется темнее в силу действия контраста. А на наиболее удаленных от источника света участках теневой стороны тон будет смягчаться» [13, с. 61].

Вся песочная анимация выполняется на специальном свето-анимационном столе. Освещение изображения происходит снизу. Работа выполняется на источнике света, который помогает возникнуть всем полутонам, начиная от светлых и заканчивая темными. Чем больше слой песка, тем темнее изображение, однородность слоя песка влияет на получение ровного изображения, неоднородность слоя насыпанного песка сразу дает картинку с несколькими тонами, которые отражают в зависимости от содержания, например, впадины, возвышенности, узор, текстуру, фактуру, материал объекта и др. Это необходимо помнить и учитывать при создании предварительной раскадровки и непосредственно во время выполнения самой песочной анимации. Количество и многообразие тоналностей в рисунке подобно музыке, начиная от самых светлых и чистых в рисунке песочной анимации и звонких в музыке и заканчивая темными в рисунке песочной анимации и низкими, басовыми в музыке. Для передачи светотеневой тоналности используется, сохраняется и применяется закон света и тени в рисунке. Из-за особенностей самого песка, его эластичности, податливости, сыпучести, легкости, воздушности светотеневые эффекты достигаются быстрее, чем в классическом рисунке.

Особенностью песочной анимации является работа на сцене перед зрителем. Все кадры вы-

полняются непосредственно перед зрителем, который видит, как рождаются художественные образы, что появляется на экране, какие действия выполняет художник песочной анимации. Все происходящее на свето-анимационном столе передается на большой экран для зрителя.

Выступление на сцене перед публикой предвзается подготовительной работой и репетицией. Во время выполнения песочной анимации перед зрителем на сцене создатель может ориентироваться на заранее подготовленные и разработанные раскадровки, но в самом процессе могут присутствовать импровизации, которые, в свою очередь, придают ему неповторимость. Весь процесс должен идти без остановки, что является одной из особенностей данной работы. Внешний облик создателя фильма несет эстетический смысл, так как зрителю творец не менее интересен, чем продукт его деятельности. Внешний облик технического оборудования и аксессуаров должен быть эстетичным, гармоничным. Рабочее место необходимо располагать в поле зрения зрителя, но в то же время оно не должно загромождать основную картинку на большом экране. Расположение принадлежностей для работы должно быть удобно для выполнения песочной анимации, в их исправности следует убедиться заранее. Все эти основы заимствуются у театра.

При выполнении песочной анимации присутствует эффект песочной терапии. Сам песок состоит из множества мелких песчинок, гладких по своей структуре, нежных и шелестящих, ведь каждая песчинка ощутила и пропустила через себя свежесть воды, тепло солнца, трепет ветра, впитала в себя энергию разных стихий природы. Работа с песком в песочной анимации выполняется с участием обеих рук и пальцев, что непосредственно задействует тактильные ощущения мелкой структуры песка, так как песок заранее подготавливается и является удобным материалом. Песок, впитавший в себя энергию разных стихий природы, дает эффект релаксации. Создается некая игровая ситуация: человек ощущает себя создателем, он может создать один образ, превратить его в другой, может использовать свой жизненный опыт, развивать фантазию, изменять творческие сюжеты, тем самым достигая эффекта душевного равновесия. Тактильная чувствительность при выполнении песочной анимации позволяет развивать левое и правое полушария головного мозга, так как при работе задействованы обе руки. Песок на ощупь холодный, приятный и позволяет сделать позитивным эмоционально-чувствительный настрой ребенка-создателя, а впоследствии и раскрыть ребенка для восприятия

новой информации и активизации умственной деятельности. Песочная терапия также позволяет выполнить психолого-педагогическую диагностику интересующего развития.

Изучение изобразительного искусства при разучивании и выполнении песочной анимации происходит непосредственно, так как используются законы композиции, рисунка, построения предметов, компоновка предметов и объектов, стилизация. При всем этом добавляется изучение самой анимации, которая присутствует в киноискусстве, заранее продумывается движение объектов и предметов, их перемещение в кадре, уменьшение или увеличение предметов. Благодаря большому числу выполняемых изображений изучение изобразительного искусства происходит более интенсивно и продуктивно.

Развитие познавательных процессов посредством песочной анимации происходит благодаря созданным творческим специфическим условиям, характеристикам песка, личной мотивационной составляющей учащегося за счет активизации левого и правого полушарий головного мозга, рецепторов нервных окончаний пальцев.

Творческая специфическая атмосфера делает сам процесс выполнения песочной анимации более интересным, познавательным, завораживающим, расслабляющим, мотивационным. Создание творческой специфической атмосферы происходит за счет особенностей самого песка, музыкального сопровождения, аксессуаров, светового анимационного стола, который излучает свет, в качестве дополнения и украшения используются свечи, простые или ароматизированные. Ароматизированные свечи могут создавать эффект ароматерапии, который также положительно влияет на эмоционально-чувственную сферу и умственную деятельность. Огонь, исходящий от свечей, заряжает человека положительной энергией, успокаивает, уравнивает, создает атмосферу. Вся анимация выполняется при выключенном внешнем свете и в затемненном помещении.

Динамика и ритм в песочной анимации играют одну из важных ролей. Динамика зависит от сюжетной линии в песочном фильме. Песочная анимация бывает полностью или фрагментарно динамична. Ощущение той или иной динамики усиливает музыкальное сопровождение. Сами события, которыми наполнен кадр, передают динамику, ритм и, как следствие, настроение и смену настроения. Само настроение создателя влияет также на содержание и сюжет песочной анимации.

Изучение искусства песочной анимации включает основы анимации как части киноискусства,

изобразительного искусства, театра, музыки. Музыка используется как фоновое оформление для усиления передаваемого художественного образа и как дополнение, так же в ракурсе совместного выступления на сцене (один исполняет вокальную или же музыкальную партию в живую, другой исполняет песочную анимацию, начинают и завершают одновременно согласно задуманному сюжету).

Специфика развития творческих способностей детей средствами песочной анимации обусловлена ее синтетической природой: она объединяет изобразительное искусство, киноискусство, театр, музыку. Изобразительное искусство отвечает за грамотное построение предмета, помогает выделить его текстуру, показать пространство, объем, узнаваемость, передать художественный образ, скомпоновать в единое целое все предметы. У киноискусства заимствуются понятия о кадре, сюжете, сюжетной линии, раскадровке, способах смены кадров, изменении художественного образа. Театр учит выступлению перед публикой, расположению на сцене, помогает эстетически грамотно оформить рабочее место для песочной анимации. Музыка усиливает восприятие песочной анимации, подчеркивает некоторые моменты, делает художественный образ ярким, позволяет прочувствовать его не только визуально, но и услышать. Таким образом, работая с песочной анимацией, ребенок всесторонне развивается и познает основы нескольких видов искусств.

Библиографический список

1. Браун, Д. Учитесь рисовать перспективу; пер. с англ. Н. В. Кремко; худ. обл. М. В. Драко [Текст] / Д. Браун. – Мн. : ООО «Попурри», 2002. – 48 с.
2. Бурцева, М. А., Рыбакова, О. В. Развитие мультипликации: с первых шагов до современности [Текст] / М. А. Бурцева, О. В. Рыбакова // Юный ученый. – 2016. – № 1. – С. 9–10. – URL: <http://yun.moluch.ru/archive/4/367>
3. Кинословарь : в 2 т.; гл. ред. С. И. Юткевич [Текст]. – М. : Советская Энциклопедия (Энциклопедии. Словари. Справочники). – Т. 1. А – Л, 1966. – 976 столб.
4. Кинословарь : в 2 т.; гл. ред. С. И. Юткевич [Текст]. – М. : Советская Энциклопедия (Энциклопедии. Словари. Справочники). – Т. 2. М – Я, 1970. – 1424 столб.
5. Кураев, Г. А. Психология человека [Текст] : курс лекций / Г. А. Кураев, Е. Н. Пожарская. – Ростов н/Д., 2002. – 232 с.
6. Ли, Н. Г. Рисунок. Основы учебного академического рисунка [Текст] : учебник / Н. Г. Ли. – М. : Эксмо, 2005. – 480 с.

7. Нуркова, В. В. Психология [Текст]: учебник / В. В. Нуркова, Н. Б. Березанская. – М.: Юрайт-Издат, 2004. – 484 с.

8. Общая психология [Текст]: учебник для вузов / под ред. Р. Х. Тугушева и Е. И. Гарбера. – Саратов: Научная книга, 2003. – 480 с.

9. Осмоловская, О. В. Рисунок [Текст] / О. В. Осмоловская. – М., 2008. – 162 с.

10. Смит, С. Рисунок: полный курс [Текст] / Стен Смит. – М.: Астрель: АСТ, 2005. – 159 с.

11. Сокольников, Н. М. Изобразительное искусство: краткий словарь художественных терминов. – Ч. 4 [Текст] / Н. М. Сокольников. – Обнинск: Титул, 1998. – 80 с.

12. Сорокун, П. А. Основы психологии [Текст] / П. А. Сорокун. – Псков: ПГПУ, 2005. – 312 с.

13. Шешко, И. Б. Построение и перспектива рисунка [Текст] / И. Б. Шешко. – Минск: Вышэйшая школа, 1981. – 136 с.

14. Энциклопедия терминов и понятий; под ред. Николюкина А. Н. Институт научной информации по общественным наукам РАН [Текст]. – М.: НКП «Интелван», 2001. – 1600 стб.

Bibliograficheskij spisok

1. Braun, D. Uchites' risovat' perspektivu; per. s angl. N. V. Kremko; hud. obl. M. V. Drako [Текст] / D. Braun. – Мн.: ООО «Попурри», 2002. – 48 с.

2. Burceva, M. A., Rybakova, O. V. Razvitie mul'tiplikacii: s pervyh shagov do sovremennosti [Текст] / M. A. Burceva, O. V. Rybakova // Junyj uchenyj. – 2016. – № 1. – С. 9–10. – URL: <http://yun.moluch.ru/archive/4/367>

3. Kinoslovar': v 2 t.; gl. red. S. I. Jutkevich [Текст]. – М.: Sovetskaja Jenciklopedija (Jenciklopedii. Slovarei. Spravochniki). – Т. 1. А – Л., 1966. – 976 stolb.

4. Kinoslovar': v 2 t.; gl. red. S. I. Jutkevich [Текст]. – М.: Sovetskaja Jenciklopedija (Jenciklopedii. Slovarei. Spravochniki). – Т. 2. М – Я, 1970. – 1424 stolb.

5. Kuraev, G. A. Psihologija cheloveka [Текст]: kurs lekcij / G. A. Kuraev, E. N. Pozharskaja. – Rostov n/D., 2002. – 232 s.

6. Li, N. G. Risunok. Osnovy uchebnogo akademicheskogo risunka [Текст]: uchebnik / N. G. Li. – М.: Jeksmo, 2005. – 480 s.

7. Nurkova, V. V. Psihologija [Текст]: uchebnik / V. V. Nurkova, N. B. Berezanskaja. – М.: Jurajt-izdat, 2004. – 484 s.

8. Obshhaja psihologija [Текст]: uchebnik dlja vuzov / pod red. R. X. Tugusheva i E. I. Garbera. – Saratov: Nauchnaja kniga, 2003. – 480 s.

9. Osmolovskaja, O. V. Risunok [Текст] / O. V. Osmolovskaja. – М., 2008. – 162 с.

10. Smit, S. Risunok: polnyj kurs [Текст] / Sten Smit. – М.: Astrel': АСТ, 2005. – 159 с.

11. Sokol'nikova, N. M. Izobrazitel'noe iskusstvo: kratkij slovar' hudozhestvennyh terminov. – Ch. 4 [Текст] / N. M. Sokol'nikova. – Obninsk: Titul, 1998. – 80 s.

12. Sorokun, P. A. Osnovy psihologii [Текст] / P. A. Sorokun. – Pskov: PGPU, 2005. – 312 s.

13. Sheshko, I. B. Postroenie i perspektiva risunka [Текст] / I. B. Sheshko. – Minsk: Vyshhejschaja shkola, 1981. – 136 s.

14. Jenciklopedija terminov i ponjatij; pod red. Nikoljukina A. N. Institut nauchnoj informacii po obshhestvennym naukam RAN [Текст]. – М.: НКП «Интелван», 2001. – 1600 stb.

Reference List

1. Brown D. Learn to draw prospect; translated from English N. V. Kremko; M. V. Drako / D. Brown. – Мн.: ООО Popurri, 2002. – 48 p.

2. Burtseva M. A., Rybakova O. V. Animation development: from the first steps to the present / M. A. Burtseva, O. V. Rybakova // Yuny uchiomy. – 2016. – № 1. – P. 9–10. – URL: <http://yun.moluch.ru/archive/4/367>

3. Film dictionary: in 2 v.; editor-in-chief S. I. Yutkevich. – М.: Sovetskaya Entsiklopediya (Encyclopedias. Dictionaries. Reference books). – V. 1. А – Л., 1966. – 976 column.

4. Film dictionary: in 2 v.; editor-in-chief S. I. Yutkevich. – М.: Sovetskaya Entsiklopediya (Encyclopedias. Dictionaries. Reference books). – V. 2. М – Я, 1970. – 1424 column.

5. Kuraev G. A. Psychology of the person: course of lectures / G. A. Kuraev, E. N. Pozharskaja. – Rostov-on-Don, 2002. – 232 p.

6. Li N. G. Drawing. Bases of the educational academic drawing: textbook / N. G. Li. – М.: Eksmo, 2005. – 480 p.

7. Nurkova V. V. Psychology: textbook / V. V. Nurkova, N. B. Berezanskaja. – М.: Yurajt-izdat, 2004. – 484 p.

8. General psychology: the textbook for higher education institutions / under the editorship of R. Kh. Tugushev and E. I. Garber. – Saratov: Nauchnaya kniga, 2003. – 480 p.

9. Osmolovskaja O. V. Drawing / O. V. Osmolovskaja. – М., 2008. – 162 p.

10. Smith S. Drawing: full course / Sten Smith. – М.: Astrel: АСТ, 2005. – 159 p.

11. Sokolnikova N. M. Fine arts: brief dictionary of art terms. – V. 4 / N. M. Sokolnikova. – Obninsk: Titul, 1998. – 80 p.

12. Sorokun P. A. Fundamentals of psychology / P. A. Sorokun. – Pskov: PSPU, 2005. – 312 p.

13. Sheshko I. B. Construction and prospect of the drawing / I. B. Sheshko. – Minsk: Vysshaya shkola, 1981. – 136 p.

14. Encyclopedia of terms and concepts; under the editorship of Nikoljukin A. N. Institute of scientific information on social sciences of RAS. – М.: НКП «Интелван», 2001. – 1600 column.