

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол №__4_
«_12_»__05__2025 год

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»

О.В. Кулигина
«_12_»__мая__2025 год
М.П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

социально-гуманитарной направленности

«Мировая анимация: от Японии до Голливуда. ЛЕТО»

(возраст детей – 8-12 лет, срок обучения – 1 месяц)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Высоцкая Екатерина Алексеевна

Ярославль
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план
3. Содержание программы

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

4. Календарный учебный график
5. Обеспечение программы
6. Контрольно измерительные материалы
7. Список информационных источников

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Мировая анимация: от Японии до Голливуда. ЛЕТО»** направлена на формирование у детей представлений об анимационном кино как виде искусства, отражающем культурные особенности разных стран. Занятия знакомят учащихся с ведущими анимационными традициями – американской, японской, европейской, советско-российской и современной независимой анимацией.

Программа знакомит детей с основами киноведения и относится к *социально-гуманитарной направленности*.

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность

Через просмотр и обсуждение мультфильмов, творческие задания, анализ образов и стилей, дети развивают медиаграмотность, визуальное мышление, художественный вкус и креативность. Особое внимание уделяется формированию умений сравнивать, выражать мнение, работать в группе, а также понимать художественные особенности анимации как культурного феномена.

Современные дети растут в медиакультурной среде, где анимация стала неотъемлемой частью их восприятия мира – от мультфильмов и сериалов до YouTube и видеоигр. Однако зачастую они потребляют анимационный контент пассивно, без понимания его художественной, культурной и исторической ценности.

Предлагаемая образовательная программа направлена на развитие медиаграмотности, художественного вкуса, визуального мышления и творческого самовыражения через знакомство с анимацией разных стран и культур. Она объединяет искусство, историю, технологию и креативность, что делает её особенно востребованной в системе дополнительного образования.

Адресность

Краткосрочный вариант программы адресован детям от 8 до 12 лет.

Режим организации занятий

Данная образовательная программа рассчитана на 16 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Занятия носят групповой характер, в группе 12-15 человек.

Цель программы

Формирование у обучающихся целостного представления об анимации, способствующей развитию эстетического восприятия, культурной осведомлённости и творческого мышления через знакомство с мировыми анимационными традициями.

Задачи программы

Предметные задачи

- Познакомить обучающихся с основными особенностями и стилями анимации различных стран (США, Япония, Европа, Россия и др.).
- Сформировать базовые навыки анализа визуального и смыслового содержания анимационного произведения.
- Расширить знания о видах анимации и принципах её создания.

Метапредметные задачи

- Развивать умение сравнивать и обобщать информацию, выделять ключевые особенности художественного произведения.
- Формировать навыки аргументированного высказывания, работы в группе, ведения дискуссии.
- Развивать медиаграмотность и критическое восприятие визуальной информации.

Личностные задачи

- Воспитывать уважительное отношение к культурному разнообразию и традициям разных народов.
- Стимулировать интерес к искусству, желание исследовать и понимать разные формы визуального выражения.
- Поддерживать инициативу, самовыражение и развитие творческих способностей каждого ребёнка.

Ожидаемые результаты

- обучающиеся узнают ключевые особенности и представителей американской, японской, европейской и российской анимации;
- станут различать стили и приёмы, характерные для разных анимационных школ;
- заинтересуются культурой и анимацией других стран.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1.Вводный инструктаж процесса киносъемки (2 часа)					
1.	Что такое анимация? Введение в мировые школы	1,5	0,5	2	Презентация работ
2.	Американская школа (Disney, Pixar, Warner Bros.)	1,5	0,5	2	Тест
3.	Японская анимация (Аниме и студия Ghibli)	1,5	0,5	2	Квиз
4.	Европейская анимация (Франция, Великобритания, Восточная Европа)	1,5	0,5	2	Презентация работ
5.	Российская и советская анимация	1,5	0,5	2	Голосование
6.	Современная анимация и независимые студии	1,5	0,5	2	Презентация проекта
7.	Как создаётся анимация в разных странах?	1,5	0,5	2	Презентация работ
8.	Заключительное занятие – выбираем любимую школу анимации	1,5	0,5	2	Презентация работ
	ИТОГО:	12	4	16	

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Что такое анимация? Введение в мировые школы

- Основные направления анимации в мире: американская, японская, европейская, российская.
- Почему у разных стран свой стиль? Как культура влияет на мультфильмы?
- Просмотр отрывков из разных анимационных фильмов.

Форма занятия:

- Мини-лекция с демонстрацией ранних анимационных техник (зоотроп, флипбук).
- Игровое обсуждение: угадай страну по стилю.
- Простая творческая работа: флипбук.

Форма контроля:

- Устный опрос: "Что такое анимация?", "Чем отличается мультфильм от фильма?" и т.д.
- Блиц-викторина.

2. Американская школа (Disney, Pixar, Warner Bros.)

- Классическая анимация Disney: принципы движения, принципы "12 законов анимации".
- Эволюция Pixar: как компьютерная графика изменила индустрию.
- Юмористическая анимация Warner Bros. ("Багз Банни", "Том и Джерри").
- Просмотр и обсуждение (например, «Тайна Коко», «Бэмби», «Король Лев»).

Форма занятия:

- Видеопросмотр с разбором сцен: «Король Лев», «История игрушек», «Багз Банни».
- Интерактивный разбор "12 принципов анимации" с примерами.
- Создание героя в стиле американской анимации.

Форма контроля:

- Обсуждение после просмотра: «Что было смешного/грустного и почему?» и т.д.
- Мини-презентация своих рисунков.

3. Японская анимация (Аниме и студия Ghibli)

- Особенности японской анимации: статичность, внимание к деталям, эмоции.
- Хаяо Миядзаки и его влияние на мировой кинематограф.
- Просмотр и обсуждение отрывков («Мой сосед Тоторо», «Унесённые призраками»).

Форма занятия:

- Просмотр отрывков: «Тоторо», «Ходячий замок».
- Сравнение с американскими мультфильмами: чем отличается стиль, музыка, эмоции?
- Рисуем героя в стиле аниме.

Форма контроля:

- Обсуждение: «Что нового ты узнал о японской анимации?»
- Короткий тест или викторина.

4. Европейская анимация (Франция, Великобритания, Восточная Европа)

- Чем отличается от американской? Медленный темп, артхаусные сюжеты.
- Французские шедевры («Трио из Бельвилля», «Иллюзионист»).
- Британская студия Aardman («Побег из курятника», «Уоллес и Громит»).
- Чешская и польская кукольная анимация.

Форма занятия:

- Обсуждение эстетики и тем: почему мультфильмы такие "тихие", "медленные", "необычные".
- Просмотр отрывков: «Иллюзионист», «Уоллес и Громит», чешская кукольная анимация.
- Лепка или рисование фона в стиле европейской анимации.

Форма контроля:

- Творческое задание: нарисовать или описать короткую сцену в европейском стиле.
- Мини-квиз на знание студий и стран.

5. Российская и советская анимация

- Чем уникален стиль «Союзмультфильма»?

– Различие в подходах: детские истории («Винни-Пух», «Каникулы Бонифация») vs. философские («Ёжик в тумане», «Маугли»).

– Просмотр и обсуждение.

Форма занятия:

– Просмотр и обсуждение классики: «Ёжик в тумане», «Ну, погоди!», «Крокодил Гена».

– Обсуждение тем: философия, юмор, сказки.

– Коллаж из любимых персонажей.

Форма контроля:

– Групповое задание: придумать современную версию советского мультфильма.

6. Современная анимация и независимые студии

– Как Netflix, Cartoon Network и YouTube влияют на индустрию?

– Независимые и авторские анимационные фильмы («Тайна Келлс», «Песнь моря»).

– Просмотр и обсуждение.

Форма занятия:

– Сравнение авторской и массовой анимации (Netflix, «Песнь моря», YouTube-сериалы).

– Просмотр короткометражек независимых студий.

– Обсуждение: "Чем отличается артхаус от мультика по ТВ?"

Форма контроля:

– Написать мини-отзыв (или устно): что было непонятно, но интересно.

– Интерактивное голосование: какой мультфильм удивил больше всего.

7. Как создаётся анимация в разных странах?

– Отличия в технике: рисованная, 3D, кукольная, песочная анимация.

– Почему в Японии часто используется ограниченная анимация, а в США плавная?

– Разбираем примеры.

Форма занятия:

– Рассказ с примерами этапов производства: сценарий, раскадровка, звук, движение.

– Игровая инсценировка: каждый «становится» частью команды (аниматор, режиссёр и т.д.).

– Сравнение процессов в США, Японии и России.

Форма контроля:

– Создание «карты» профессий в анимации (индивидуально или в группах).

– Мини-презентации ролей в производстве мультфильма.

8. Заключительное занятие – выбираем любимую школу анимации

– Дети обсуждают, какой стиль им больше понравился и почему.

– Придумываем собственную историю в стиле понравившейся анимации.

Форма занятия:

– Дети делятся впечатлениями, показывают свои работы.

– «Анимационная премия» – вручение дипломов за «лучшую сцену», «самого эмоционального героя» и т.п.

– Рефлексия.

Форма контроля:

– Творческая работа: эскиз персонажа в стиле выбранной школы.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	июнь	Что такое анимация? Введение в мировые школы	2	Лекция с обсуждением, игра	Викторина
2	июнь	Американская школа (Disney, Pixar, Warner Bros.)	2	Просмотр с обсуждением, практическая работа	Презентация работ
3	июнь	Японская анимация (Аниме и студия Ghibli)	2	Просмотр, обсуждение, практическая работа	Тест
4	июнь	Европейская анимация (Франция, Великобритания, Восточная Европа)	2	Просмотр, обсуждение, практическая работа	Квиз
5	июнь	Российская и советская анимация	2	Просмотр и обсуждение	Презентация работ
6	июнь	Современная анимация и независимые студии	2	Просмотр и обсуждение, практическая работа	Голосование
7	июнь	Как создаётся анимация в разных странах?	2	Лекция с обсуждением	Презентация проекта
8	июнь	Заключительное занятие – выбираем любимую школу анимации	2	Рефлексия	Презентация работ
Итого			16		

5. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ **Материально-техническое обеспечение**

Оборудование

Проекционная техника для просмотра:

- Проектор/экран или телевизор.
- Колонки для качественного звука.
- Компьютер или планшет с доступом к видеофрагментам и презентациям.

Дидактические материалы

- Динамические игрушки (шарнирная кукла), тауматропы,
- зоотроп с лентами,
- праксиноскоп,
- готовые раскадровки.

Рабочие листы:

- Краткие биографии студий и аниматоров
- Распечатки персонажей для анализа (определи эмоцию, стиль, движение).
- Раскадровки для заполнения (например: придумай 3 кадра в стиле студии Ghibli).
- Задания на сопоставление (например: «Сопоставь мультфильм и страну»).
- иллюстрации, гифки, схемы «12 принципов анимации»
- Карточки с профессиями в анимации для игры или инсценировок.
- Плакаты с картой мира и иконками анимационных школ (для визуального ориентирования).

Методическое обеспечение

Видеоматериалы

- Фрагменты мультфильмов из разных стран (лучше заранее подготовить подборку 2–5 мин на каждую тему).
- Трейлеры и короткометражки (Pixar Shorts, Ghibli Clips, «Союзмультфильм» и др.).
- Видео о процессе создания мультфильма (making of).

Возможный перечень видео для просмотров

Как зарождалась анимация:

- «*Динозавр Герти*» (Gertie the Dinosaur, 1914, Уинзор Маккей)
- «*Пароходик Вилли*» (Steamboat Willie, 1928, Disney)
- «*Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками*» (1912, Владислав Старевич)

Американская школа:

- Отрывок из «*Бэмби*» (Bambi, 1942)
- Отрывок из «*История игрушек*» (Toy Story, 1995) или «*Головоломка*» (Inside Out, 2015)
- Короткометражка «*Песочник*» (Piper от студии Pixar, 2016)
- Короткая сцена с *Багзом Банни* или *Томом и Джерри*

Японская анимация:

- Отрывок из «*Мой сосед Тоторо*» (My Neighbor Totoro, 1988), например сцена с автобусом-котом.
- Отрывок из «*Унесённые призраками*» (Spirited Away, 2001), например поездка по воде или встреча с духами.
- Короткий эпизод из «*Рыбка Поньо на утёсе*» (Ponyo 2008), «*Ходячий замок*» (Howl's Moving Castle 2004) или «*Ведьмина служба доставки*» (Kiki's Delivery Service 1989).
- Видео «Как создаётся аниме» («Studio Ghibli behind the scenes»).

Европейская анимация:

- «*Иллюзионист*» (The Illusionist, 2010, Франция).
- Отрывок из «*Трио из Бельвилля*» (The Triplets of Belleville, 2003), например комичная сцена с бабушкой.
- Одна из серий «*Уоллес и Громит*» (Wallace & Gromit, студия Aardman).
- Одна из серий мультсериала «*Крот*» (Krték, Чехия)

Российская и советская анимация:

- «*Ёжик в тумане*» (1975).
- «*Винни-Пух*» (1969).
- «*Каникулы Бонифация*» (1970).
- «*Ну, погоди!*».
- Видео о студии «Союзмультфильм» (документальный фрагмент).

Современная анимация и независимые студии:

- Отрывок из «*Песнь моря*» (Song of the Sea, 2014, Ирландия, Cartoon Saloon), например сцена с магией.
- Отрывок из «*Тайна Келлс*» (The Secret of Kells, 2009), например фрагмент с книжной иллюстрацией.
- Короткометражка «*Луна*» (La Luna от студии Pixar, 2011).
- Видео на тему: «Инди-анимация» (например, сборники *Best Independent Animation Shorts*).

Как создаётся анимация:

- «*How Pixar Makes a Movie*» — краткий документальный ролик.
- Видео с раскадровками Ghibli.

- Короткий «таймлапс» процесса анимации от Cartoon Saloon.
- Закадровое видео: работа кукольных аниматоров Aardman.

6. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации. Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебному плану и учебно-тематическому плану (творческая работа, выставка, конкурс, фестиваль и др.).

Теоретический тест

Цель: Проверить знания по основным темам программы.

Варианты вопросов:

1. Какая студия создала мультфильм «В поисках Немо»?

A. DreamWorks

Б. Pixar

В. Walt Disney

Г. Blue Sky Studios

Ответ: Г. Pixar

2. Соотнесите студию с характерным стилем:

Disney

Studio Ghibli

DreamWorks

А. юмор и динамичные персонажи
Б. анимация с живыми персонажами

В. японский аниме стиль

Ответ: 1 – б, 2 – а, 3 – с

Критерии оценки:

– Каждый правильный ответ 2 балла.

– Максимум баллов: 20 баллов.

Анализ фрагмента анимации

Цель: Проверить умение анализировать визуальный контент и стилистические особенности.

Задание:

Посмотреть отрывок из мультфильма (например, 1–3 минуты) и ответить на вопросы:

Какие особенности стиля анимации можно выделить в этом фрагменте?

Какая студия (или школа) представлена в этом мультфильме?

Какие культурные элементы (обычаи, характеры, стилистика) прослеживаются в этом произведении?

Как персонажи взаимодействуют с окружающим миром (через цвета, движения, музыку)?

Критерии оценки:

– Точность ответов по стилю и культурному контексту.

– Умение выделять основные особенности анимации и аргументировать свои наблюдения.

– Четкость и полнота ответа.

Максимум баллов: 15-20

Итоговый проект (групповая презентация)

Цель: Проверить способность анализировать, сравнивать, работать в группе и презентовать материал.

Задание:

В группе (2-3 человека) подготовить презентацию о любимой анимационной школе.

Включите в презентацию краткое описание школы и её исторические достижения.

Выберите два мультфильма для сравнения по стилю, персонажам и темам.

Обоснуйте, почему эта школа важна для мирового кинематографа.

Критерии оценки:

– Содержание и полнота представленной информации.

– Оригинальность и обоснование выбора.

- Качество презентации (структура, визуальные материалы).
 - Активность каждого участника группы в проекте.
- Максимум баллов: 30 баллов.

Общий балл и оценка

Тест: до 20 баллов

Анализ фрагмента анимации: до 20 баллов

Итоговый проект: до 30 баллов

Максимум баллов: 70

Высокий уровень усвоения программы 70–60 баллов

- Обучающийся демонстрирует глубокое понимание стилистических, культурных и исторических особенностей мировых анимационных школ.
- Уверенно различает и классифицирует анимационные стили, знает ключевые студии и их произведения.
- Аргументированно высказывает мнение, активно участвует в обсуждениях, демонстрирует творческую инициативу.
- Выполняет аналитические и проектные задания на высоком уровне, показывает развитое эстетическое восприятие и оригинальность мышления.

Средний уровень усвоения программы 60–40 баллов

- Обучающийся владеет основными знаниями о разных анимационных школах, может узнавать характерные черты известных студий.
- Выполняет аналитические задания с частичной опорой на помощь, демонстрирует интерес к теме, но испытывает затруднения в интерпретации сложных визуальных элементов.
- В творческих работах отражает понимание темы, но идеи могут быть менее оригинальны или недостаточно оформлены.
- Участвует в групповой работе, но требует поддержки в формулировке и обосновании суждений.

Низкий уровень усвоения программы менее 40 баллов

- Обучающийся слабо ориентируется в теме, затрудняется назвать основные анимационные школы и их особенности.
- Не может уверенно провести различие между стилями, студиями и культурными контекстами.
- Аналитические и творческие задания выполнены частично или с серьёзными ошибками, высказывания поверхностны или неаргументированны.
- Низкий уровень вовлечённости, слабая самостоятельность при выполнении заданий, затруднения при работе в группе.

7. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
3. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
5. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
6. Казакова Р.Г. Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. 2011
7. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
8. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М. 2012
9. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
10. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
11. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, Перспектива, 2011.
12. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.

13. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
14. Халас Д., Уайткер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
15. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.
16. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003.
17. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

Список интернет-источников

1. Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия [Электронный ресурс] //Анимационные технологии. URL: http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/animatsiya.html?page=0,3
2. Анимация (мультипликация) URL: <http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/>
3. OSTON 3D - 3D графика и анимация в деталях. [Электронный ресурс] Рубанов Е. 12 принципов анимации. Разбираем по косточкам URL: <http://olston3d.com/country-animation/12-principles-of-animation-in-the-details.html>
4. Музыка души [Электронный ресурс]//ОЖИВШАЯ ЖИВОПИСЬ URL:<http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>
5. WikiFuro [Электронный ресурс]// гэг URL:<http://ru.wikifur.com/wiki/%D0%93%D1%8D%D0%B3>
6. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]// 36 ДРАМАТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ ПО ЖОРЖУ ПОЛЬТИ. ЧАСТЬ 1URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situaciy-chast-1.html>
7. Animation Club.RuКлуб аниматоров рунета [Электронный ресурс] //Важность использования видео-референса URL: [http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/-](http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/)
8. Ты - автор. Как написать книгу. Блог журналиста Вадима Корчинского [Электронный ресурс] // Синописис. Что это такое и как его написать URL: <http://www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>
9. СНИМИ КИНО - Poweredby Wordpress and WPThemes.co.nz [Электронный ресурс] //Максим Злыдарь Композиция кадра для чайников URL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>
10. Сними фильм [Электронный ресурс] //Формат сценария / Часть 1URL:<http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>
11. Творческий союз «Акцент +»[Электронный ресурс]//Десять заповедей монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>
12. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Приёмы монтажаURL: <http://alexkinoman.net/video/priomyi-montazha/>
13. RecandPlay[Электронный ресурс]//Планы в кино, основные виды крупности планов URL: <http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-kрупности-planov/>
14. Википедия Свободная энциклопедия[Электронный ресурс]//МОНТАЖURL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>
15. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]//ТРЁХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ:<http://litmasters.ru/sila-sujeta/trexaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
16. Страничка мультипликатора [Электронный ресурс]//Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
17. Сними фильм [Электронный ресурс]//РаскадровкаURL: <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>
18. Сними фильм [Электронный ресурс]//Линейная структура сценария URL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>
19. ArtAnimation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс]// Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>