

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**

художественной направленности

«Мы сами делаем кино»

(возраст детей - 12-18 лет,
срок реализации 2 года и творческая группа)

Автор-составитель: педагог
дополнительного образования
Нагибина Маргарита Ивановна
Дополнения и переработка
Высоцкая Екатерина Алексеевна

Ярославль
2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мы сами делаем кино**» относится к *художественной направленности* и является одной из программ, предлагающих детям знакомство с анимацией.

Программа реализуется с 2000 года.

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

В настоящее время анимация становится предметом пристального изучения педагогов многих стран. Стремительное внедрение новых технологий в учебный процесс, техническое перевооружение, наличие видеотехники и компьютеров сделали анимацию доступным и необходимым видом деятельности для многих людей. Этот вид искусства является универсальным средством художественного обучения и воспитания, так как его возможности позволяют развить способности детей в самых разнообразных видах творчества:

- литературном творчестве – написание сценария фильма;
- изобразительном искусстве – изображение персонажей, декораций;
- прикладном творчестве – изготовление моделей и игрушек;
- пластике – знакомство с ритмом, движением и его видами;
- музыке – звуковое оформление фильма;
- технике – знакомство с техническими средствами создания фильма.

Искусство анимации в настоящее время переживает новое рождение. В связи с переоснащением техники, появлением современных технологий анимация, кроме традиционного использования в кино, находит свое применение в индустрии развлечений (создание компьютерных игр), рекламе (мультипликационные заставки, рекламные ролики), в промышленности (компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов). Серьезная востребованность на профессиональном рынке знакомых с анимационной технологией специалистов несомненно требует дополнительной подготовки детей и юношества в данной области.

Создавая мультфильм, дети в своем сознании постоянно совмещают и объединяют в одно целое все его компоненты: сценарий, изобразительное и цветовое решение, пластику, ритм, звуковое сопровождение и др. Такой характер творчества заставляет педагогов сознательно объединять в одном занятии различные виды деятельности, соответственно перестраивая и педагогические подходы. Главным средством, позволяющим сохранить в мультипликации единство всех видов деятельности, является содержательная сторона создаваемого фильма. Это естественный педагогический комплекс, который имеет свои специфические признаки.

Педагогическая целесообразность и значимость анимационного искусства:

Современность

Анимация – прекрасное средство массовой информации, которое нашло свое применение в искусстве, рекламе и технике. Наличие современных технических средств, новых технологий и внедрение их в учебный процесс делают анимацию доступным, необходимым и современным средством обучения, интересным видом деятельности для детей разного возраста.

Доступность

Искусство анимации доступно для каждого - все любят смотреть мультфильмы – малыши и взрослые. С появлением возможности создавать собственное мультипликационное кино интерес к

этому искусству значительно возрастает. Выразительные средства мультипликации являются наиболее доступными для детского возраста, стимулируют творческую активность и раскрепощают мышление, помогая в общении. Анимационное творчество дает возможность ребенку проявить свои способности в литературе (написание сценария), рисовании и различных видах прикладного искусства (создание персонажей), музыке (звуковое сопровождение), речевом развитии (озвучивание ролей), технике (работа с компьютерами, различным оборудованием). Используя в комплексе эти традиционные виды искусства, детям предоставляется возможность получить совершенно новое современное художественное произведение, проявить свое экранное творчество – создать анимационный фильм.

Разноплановость

В процессе анимационного творчества легко и доступно существуют самые разные направления:

- анимация как искусство создания авторского кино;
- анимация как технология одушевления;
- анимация как вид творчества в процессе выполнения рисунков, персонажей, моделей;
- анимация как средство объединения различных видов творчества;
- анимация как способ социальной адаптации к жизни в обществе;
- анимация как средство обучения и условие педагогического воздействия.

Концентрированность

Анимация - искусство концентрированное. Дети легко воспринимают информацию в сжатом виде. Они могут часами смотреть мультфильмы, с удовольствием делятся полученной информацией с друзьями. Прежде всего – это вызвано доступностью, привлекательностью и неповторимостью жанра. Данные преимущества мультипликации можно и нужно использовать в качестве новой технологии для приобщения детей к искусству, в процессе эстетического воспитания, обучения в школе и внеклассной работе.

Индивидуальность

Индивидуальность анимации заключается в возможности самовыражения с использованием разнообразных видов творческой работы. Открываются новые границы реальности, которые совпадают с возможностями человеческого воображения, поэтому реальность происходящего может быть изменена в каждом случае индивидуально.

Комплексность

Анимация – вид деятельности, включающий в себя музыку, изобразительное творчество, декламацию, драматургию, трудовое воспитание, собственно кино и многое другое. Это значит, что у педагогов имеется возможность объединить их все в одном обобщающем виде искусства - мультипликации, а детям предоставляется право развивать и проявлять вышеперечисленные способности при создании мультипликационного фильма.

Социализация

В современном мире общение среди людей становится непрерывным и неизбежным. Одной из задач педагогики стала необходимость научить ребенка находить свое место в жизни и общении, т.е. углубить социализацию личности, развить чувство причастности к окружающему миру. Источником причастности становится общая деятельность, опыт межличностного взаимодействия, в нашем случае, - процесс работы над анимационным фильмом. Практическая значимость работы в технике анимации состоит в максимальной «приближённости» увлекательного вида деятельности, каким является анимация, к реальной жизни. Юные авторы фильмов при помощи анимации показывают зрителям то, что их волнует и интересует, раскрывают темы, связанные с историей и современностью, экологией и политикой, экранизируют сказки, стихи, песни.

Адресность

Программа предназначена для детей старшего школьного возраста (12-18 лет), интересующихся процессом создания анимационного фильма, не имеющие специальной художественной подготовки, владеющие на своём уровне первоначальными навыками в различных видах творчества.

Объём и срок освоения программы

Программа адресована детям от 12 до 18 лет, рассчитана на два года обучения (продолжительность всего курса 144 часов). Учебный год рассчитан на 72 часа.

По окончании двухлетнего курса обучения дети, желающие дальше продолжать занятия по анимации, переходят либо на обучение по индивидуальному маршруту, либо в творческую группу. Учебный год в творческой группе рассчитан на 144 часа.

Объём программы – 288 часов.

Режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 академических часа в группах первого и второго года обучения и два раза в неделю по 2 академических часа в творческой группе.

Формы организации образовательного процесса

Занятия по анимации предусматривают проведение занятий малыми группами. Небольшое количество детей в группе объясняется спецификой анимационного творчества, которое предполагает индивидуальный подход к каждому ребёнку в процессе создания мультфильма.

Работа над проектами в группе осуществляется в парах, тройках или индивидуально.

Виды занятий

Деятельность на занятии определяется содержанием программы и может включать в себя обзорные упражнения, тематические просмотры, практическую работу, выставки, экскурсии и другие виды учебных работ.

Цель и задачи программы

Цель программы: освоение этапов работы над анимационным фильмом.

Задачи программы:

- воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе;
- овладение элементарными навыками организации художественного творческого процесса, развитие творческих навыков и способностей учащихся;
- обучение теоретическим и практическим основам анимации.
- расширение кругозора, приобщение обучающихся к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры;
- ориентация на профессиональную подготовку, повышение готовности обучающихся к дальнейшему профобразованию.

Программа построена на следующих **педагогических принципах:**

- принцип креативности (реализация собственных творческих потребностей);
- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, обеспечение права на получение образовательных услуг и свободу выбора, добровольности (возможность выбора собственного образовательного маршрута, социализация и профориентация);
- научности (обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы, использование научных концепций и опыта практиков).

Содержание программы

Учебный план

Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теори я	Практи ка	Всего	
Блок 1. Вводное занятие (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с объединением. Что такое анимация. Диагностика	2	-	2	Вводный контроль (тестирование)
Блок 2. Знакомство с анимационными техниками (16 часов)					
2.1	История анимации.	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.2	Техника stop-motion	0,5	1,5	2	Анализ выполненной работы
2.3	Техника перекладки	1,5	2,5	4	Анализ выполненной работы
2.4	Рисованная анимация. Тайминг в анимации. 12 принципов анимации Диснея	3	5	8	Презентация и обсуждение работ
Блок 3. Алгоритм работы над мультфильмом, драматургия и изобразительная деятельность в анимации (6 часов)					
3.1	Основы разработки сценария и раскадровки	1	1	2	Анализ выполненной работы
3.2	Драматургия анимационного фильма	1	1	2	Анализ выполненной работы
3.3	Мультипликационные образы. Эмоции и мимика	1	1	2	Мини конкурс, презентация и обсуждение работ, выставка
Блок 4. Работа над собственным проектом (40 часов)					
4.1	Работа над сценарием и раскадровкой	1	3	4	Презентация и обсуждение работ
4.2	Работа над фонами и персонажами	2	12	14	Анализ выполненной работы
4.3	Работа на съёмочном станке	2	12	14	Анализ выполненной работы
4.4	Монтаж и озвучание	4	4	8	Анализ выполненной работы
Блок 5. Итоговое занятие (2 часа)					
5.1	Подведение итогов. Диагностика результатов	2	-	2	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль (тестирование)
Блок 6. Фестивальный практикум (6 часов)					
6.1	Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре по направлению "кино и анимация"	-	6	6	Посещение мероприятий, обсуждение
	Итого	22	50	72	

Второй год обучения

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теори я	Практ ика	Всего	
Блок 1. Вводное занятие (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Повторение изученного в прошлом году. Диагностика	2	-	2	Вводный контроль (тестирование)
Блок 2. Знакомство с анимационными техниками (16 часов)					
2.1	История анимации.	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.2	Силуэтная (перекладка) анимация	1,5	2,5	4	Анализ выполненной работы
2.3	Анимация из сыпучих материалов	1	3	4	Анализ выполненной работы
2.4	Ожившая живопись	1,5	4,5	6	Анализ выполненной работы
Блок 3. Алгоритм работы над мультфильмом, драматургия и изобразительная деятельность в анимации (6 часов)					
3.1	Основы работы над сценарием. Кинокадр, композиция кадра. Искажённая перспектива. Аниматик и его виды.	1	1	2	Опрос
3.2	Драматургия анимационного фильма. Синописис. Гэг.	1	1	2	Конкурс
3.3	Мультипликационные образы и действие в мультфильме	1	1	2	Опрос, обсуждение работ
Блок 4. Работа над собственным проектом (40 часов)					
4.1	Работа над сценарием и раскадровкой	1	3	4	Презентация и обсуждение работ
4.2	Работа над фонами и персонажами	2	12	14	Анализ выполненной работы
4.3	Работа на съёмочном станке	2	12	14	Анализ выполненной работы
4.4	Монтаж и озвучание	4	4	8	Анализ выполненной работы
Блок 5. Итоговое занятие (2 часа)					
5.1	Подведение итогов. Диагностика результатов	2	-	2	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль (тестирование)
Блок 6. Фестивальный практикум (6 часов)					
6.1	Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре по направлению "кино и анимация"	-	6	6	Посещение мероприятий, обсуждение
	Итого	22	50	72	

Творческая группа

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Блок 1. Вводное занятие (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация? Планирование работы на учебный год. Диагностика	2	-	2	Вводный контроль (тестирование)
Блок 2. Алгоритм работы над мультфильмом (24 часа)					
2.1	История анимации	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.2	Профессии в анимационном кино	1	1	2	Опрос и обсуждение
2.3	Драматургия анимационного фильма	1	1	2	Опрос, анализ выполненных работ
2.4	Художественное решение в анимационном фильме	1	1	2	Опрос, анализ выполненных работ
2.5	Техники анимации. Классическая рисованная анимация	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.6	Техники анимации. Стоп-моушен анимация и её виды	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.7	Техники анимации. Компьютерная анимация и её возможности	1	1	2	Опрос и обсуждение
2.8	Персонаж анимационного фильма	1	1	2	Опрос, мини-выставка работ
2.9	Актерское мастерство и для чего оно аниматору	1	1	2	Анализ выполненной работы
2.10	Монтаж и раскадровка	1	1	2	Опрос, анализ выполненных работ
2.11	Звук в анимационном фильме	1	1	2	Опрос, презентация работ
2.12	Авторская анимация. Коммерческая анимация. Анимационные сериалы	1	1	2	Опрос и обсуждение
Блок 3. Работа над собственным проектом (110 часов)					
3.1	Написание собственного сценария анимационного фильма	4	6	10	Питчинг сценариев
3.2	Работа над раскадровкой	4	6	10	Анализ и обсуждение работ
3.3	Работа над фонами и персонажами	5	25	30	Анализ выполненной работы
3.4	Работа на съёмочном станке	5	40	45	Анализ выполненной работы
3.5	Монтаж и озвучание	5	10	15	Анализ выполненной работы
Блок 4. Итоговое занятие (2 час)					
4.1	Подведение итогов. Диагностика результатов	2	-	2	Обсуждение и демонстрация работ. Итоговый контроль

					(тестирование)
Блок 5. Фестивальный практикум (6 часов)					
5.1	Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре по направлению "кино и анимация"	-	6	6	Посещение мероприятий, обсуждение
	Итого	39	105	144	

Содержание учебно-тематического плана

Первый год обучения

Блок: Вводное занятие

Теория: правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство с объединением. Что такое анимация. Двухмерная и трёхмерная анимация. Знакомство с терминами.

Вводный контроль - тестирование.

Практика: просмотр мультфильмов ЦАТ "Перспектива".

Знакомство с техникой в съёмочной мастерской.

Блок: Знакомство с анимационными техниками

Теория: история анимации: основоположники, основные даты и события. Первые анимационные игрушки - предшественники современной анимации.

Общее знакомство с основными анимационными техниками (пластилиновая, песочная, рисованная, кукольная, компьютерная, предметная, пиксилляция, перекладка).

Углублённое изучение техник stop-motion, перекладки и рисованной анимации. Изучение особенностей работы в каждой технике, знакомство с профессиональными мультфильмами и режиссёрами.

Особенности работы в технике stop-motion, основные характеристики и возможности техники.

Знакомство с различными видами перекладок - детальная, рельефная, пластилиновая, компьютерная, рисованная - особенности каждой из техник. Детальная и рисованная перекладки, как основные техники, их сходства и различия, особенности работы, плюсы и минусы.

Рисованная техника в анимации, понятие тайминга: быстрое и медленное движение, количество кадров в секунду и расчет движения во времени. 12 принципов анимации Диснея как основа движения в анимации.

Практика:

Рисование себя в образе мультяшного героя (любой образ) и его презентация.

Создание по шаблону или без (по желанию) динамических игрушек/тауматропов.

Просмотр мультфильма "Магалайс", который знакомит зрителя с основными техниками анимации.

Съёмка сюжета, где обучающиеся сами являются персонажами, покадрово залезают в коробку (можно заменить любым другим движением, например, портретная покадровая съёмка).

Съёмка упражнений в технике перекладки (на выбор рисованная или детальная) - технология создания героя и его передвижения под камерой.

Проба съёмки собственного упражнения на отработку 12 принципов анимации, например, прыгающий мячик, растягивающийся куб. Представление геометрического тела как одушевлённого предмета, его превращение.

Съёмка упражнения на отработку движения - шаг, бег, прыжок - основные движения в анимации.

Блок: Алгоритм работы над мультфильмом, драматургия и изобразительная деятельность в анимации

Теория: изучение сценарной структуры, знакомство с основными понятиями.

Режиссёрский сценарий - раскадровка - особенности и правила создания. Крупность кадра и её значение (общий, средний, крупный)

Знакомство с трёхактной структурой фильма: завязка(конфликт) - основная часть (испытания, кульминация) - развязка.

Приёмы разработки персонажей анимационного фильма, способы передачи характера персонажа через внешность и мимику. Теория цвета.

Практика: упражнения по написанию сценария и раскадровки.

Конкурс на создание лучшего образа положительного и отрицательного персонажа.

Тренировка рисунка мимики и различных эмоций персонажа, работа с зеркалом.

Пропорции при работе над персонажем. Создание своего собственного образа в качестве анимационного героя.

Блок: Работа над собственным проектом

Теория: последовательное изучение этапов работы над анимационным фильмом (идея - (литературный сценарий) - раскадровка - создание персонажей и фонов - съёмка - монтаж и озвучание).

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Работа в микрогруппах: разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в AdobePremiere - функции, настройки и возможности программы. Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Блок: Итоговое занятие

Теория: подведение итогов учебного года, просмотр и обсуждение готовых мультфильмов.

Практика: мониторинг результатов.

Блок: Фестивальный практикум

Теория: -

Практика: посещение мероприятий и фестивалей города и Центра (например, фестиваль анимационных фильмов для самых маленьких "Горошина", фестиваль семейного и молодёжного фильма "Кино-клик", кинофестиваль для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, и людей с ограниченными возможностями здоровья «Ты не один» и другие), обмен опытом с другими студиями, просмотр и обсуждение конкурсных работ, представление своих работ.

Второй год обучения

Блок: Вводное занятие

Теория: правила поведения и техника безопасности на занятиях. знакомство с материалами и оборудованием. Повторение изученного в прошлом году. Планирование нового учебного года.

Вводный контроль - тестирование.

Практика: -

Блок: Знакомство с анимационными техниками

Теория: история анимации и теневой театр. Создание игрушки - зоотропа (лента с пофазным движением персонажа). Силуэтная анимация, как одна из старейших техник. Изучение особенностей работы в данной технике, знакомство с профессиональными мультфильмами и режиссёрами.

сыпучая анимация и её отличие от рисования на песке. Знакомство с профессиональными фильмами и режиссёрами. Возможности работы с сыпучими материалами и их разнообразие (песок, соль, чай, пшено, греча). Техника "ожившей живописи" или рисования по стеклу. Описание техники, приёмы работы, знакомство с профессиональными мультфильмами и режиссёрами.

Практика: особенности съёмки анимации "на просвет", использование различных материалов для съёмки силуэтной анимации. Работа на съёмочном станке.

Съёмка сюжета "Метаморфозы" с использованием сыпучих материалов, возможность работы "на просвет".

Технология работы под камерой и рисования пальцами.

Блок: Алгоритм работы над мультфильмом, драматургия и изобразительная деятельность в анимации

Теория: углублённое изучение композиции кинокадра. Основные понятия : кадрик, кадр, план, сцена, эпизод, часть и фильм.

Изучение законов перспективы, а так же применение искажённой перспективы в анимационном фильме (bird sight, worm sight).

Что такое аниматик. Его разновидности. Плюсы в его использовании.

Изучение термина "синопсис" и его назначение (история без слов, описанная словами).

Разбор мультипликационных образов, способы создания образа персонажа для мультфильма, возможности передачи характера через движения, ракурсы. Утрирование и привлекательность как одни из правил анимации и Диснея.

Практика: создание раскадровок-комиксов с использованием линейной перспективы и искажённой (правило третей, вид сверху, вид снизу, взгляд через глазок и т.д.)

выполнение практических заданий по написанию сценария и раскадровки. Работа на съёмочном станке, выполнение анимационных упражнений.

Выполнение творческого задания по написанию синопсисов: Это история о..., который.....В итоге...

Создание образа анимационного персонажа, съёмка его движения "с характером".

Работа на съёмочном станке, отработка приёмов: предвосхищение, действие, реакция (например, человек замахивается, бросает мяч, попадает в другого человека, тот падает).

Блок: Работа над собственным проектом

Теория: последовательное изучение этапов работы над анимационным фильмом (идея - (литературный сценарий) - раскадровка - создание персонажей и фонов - съёмка - монтаж и озвучание).

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Работа в микрогруппах: разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в AdobePremiere - функции, настройки и возможности программы. Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Блок: Итоговое занятие

Теория: подведение итогов учебного года, просмотр и обсуждение готовых мультфильмов.

Практика: мониторинг результатов.

Блок: Фестивальный практикум

Теория: -

Практика: посещение мероприятий и фестивалей города и Центра (например, фестиваль анимационных фильмов для самых маленьких "Горошина", фестиваль семейного и молодёжного фильма "Кино-клик", кинофестиваль для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, и людей с ограниченными возможностями здоровья «Ты не один» и другие), обмен опытом с другими студиями, просмотр и обсуждение конкурсных работ, представление своих работ.

Творческая группа

Блок: Вводное занятие

Теория: правила поведения и техника безопасности на занятиях. Планирование нового учебного года.

История российской анимации, вклад Владислава Старевича и Александра Ширяева в её становление.

Повторение уже изученных анимационных техник.

Практика: -

Блок: Знакомство с анимационными техниками

Теория: изучение техники предметной анимации. Описание техники, приёмы работы, знакомство с профессиональными мультфильмами и режиссёрами.

Описание техники объёмной анимации, особенности создания персонажей и декораций.

Практика: съёмка сюжета из подручных материалов.

Выполнение творческих заданий по созданию кукол (пластилиновых кукол с каркасом) и их съёмка. технология работы на съёмочном столе "на просвет".

Блок: Алгоритм работы над мультфильмом

Теория: Эпоха до изобретения кино. Оптические игрушки XIX века. Пионеры кино и анимации. (Уолт Дисней. Союзмультфильм. Послевоенная анимация. Японская анимация. Студия PIXAR. Анимация XXI века.)

Распределение ролей при работе над анимационным фильмом (режиссёр, художник-постановщик, аниматор, композитор, продюсер).

Отличие сценария от литературного произведения. Функции главного героя в фильме. Характеристика и характер героя. Структура любой истории.

Задача художника-постановщика. Поиск материалов и работа с фонами. Цвет и законы его восприятия.

История рисованной анимации. Различия в работе художника и аниматора. Что такое компоновки и экспозиционный лист? Фазовка, прорисовка, заливка.

Понятие стоп-моушен анимации. Виды стоп-моушен анимации. Для чего нужны анимационные циклы.

История развития компьютерной анимации. Применение анимационных технологий.

Что такое монтаж в анимации? Ощущение целого. Что такое раскадровка? Ритм фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Аниматик.

Значение звука и музыки в анимационном фильме.

Понятие аваторской и коммерческой анимации. В чем заключается разница в работе режиссёра.

Построение работы и распределение ролей в работе над анимационным сериалом.

Практика: Создание оптических анимационных игрушек.

Составление "паспорта героя" - создание образа персонажа и его характеристик.

Создание персонажа в совокупности с его окружением (например: создать персонажа в его комнате).

Разработка анимационной сцены - создание флипбука.

Работа с анимационными циклами, работа на хромакее.

Выполнение монтажа на фотографиях, создание 5 разных вариантов одного и того же фильма.

Блок: Работа над собственным проектом

Теория: обсуждение собственного проекта.

Практика: работа в микрогруппах: разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Работа в AdobePremiere - функции, настройки и возможности программы.

Блок: Итоговое занятие

Теория: подведение итогов учебного года, просмотр и обсуждение готовых мультфильмов.

Практика: мониторинг результатов.

Блок: Фестивальный практикум

Теория: -

Практика: посещение мероприятий и фестивалей города и Центра (например, фестиваль анимационных фильмов для самых маленьких "Горошина", фестиваль семейного и молодёжного фильма "Кино-клик", кинофестиваль для детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, и людей с ограниченными возможностями здоровья «Ты не один» и другие), обмен опытом с другими студиями, просмотр и обсуждение конкурсных работ, представление своих работ.

Планируемые результаты

К концу первого года обучения дети *должны знать*:

- правила техники безопасности и правила поведения на занятии;
- общие сведения по истории кино и анимации;
- знать такие анимационные техники как: stop-motion, перекладка и рисованная анимация, а также режиссёров, работающих в этих техниках;
- что такое тайминг;
- некоторые из 12 принципов анимации по Диснею;
- структуру сценария анимационного фильма;
- что такое раскадровка, её предназначение и основы её создания;
- основные планы фильма;
- этапы создания анимационного фильма.

должны уметь:

- создавать собственный литературный сценарий и раскадровку;
- создавать различные (по характеру) образы персонажей;
- осуществлять покадровую съёмку;
- применять на практике 12 принципов анимации по Диснею;
- осуществлять примитивный монтаж.

К концу второго года обучения дети *должны знать*:

- правила техники безопасности и правила поведения на занятии;
- общие сведения по истории кино и анимации;
- знать такие анимационные техники как: силуэтная анимация, анимация из сыпучих материалов и ожившая живопись, а также режиссёров, работающих в этих техниках;
- основы композиции кинокадра;
- что такое "ГЭГ" и его применение;
- 12 принципов анимации по Диснею;
- законы линейной и искажённой перспективы в рисунке;

должны уметь:

- нарисовать собственную ленту зоотропа;
- написать синопсис и сценарий к фильму;
- создавать раскадровку и аниматик;
- применять 12 принципов анимации по Диснею;
- самостоятельно работать за съёмочным станком и осуществлять черновой монтаж.

К концу обучения в творческой группе дети *должны знать*:

- правила техники безопасности и правила поведения на занятии;
- основные профессии в анимационном кино;
- распределение ролей при работе на коммерческом проекте и на авторском
- знать правила и законы построения сценария
- знать взаимосвязь персонажей и их окружения в фильме.

должны уметь:

- самостоятельно работать над фильмом на всех этапах его создания (написание сценария и раскадровки, создание персонажей и фонов, съёмка, монтаж и озвучание).

Календарный учебный график

Первый год обучения

№	Дата/ время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство с объединением. Что такое анимация. Двумерная и трёхмерная анимация. Знакомство с терминами.	2	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Тестирование Презентация и обсуждение работ
2		Экскурс в историю анимации. Создание простейшей анимационной игрушки - тауматропа	2	Беседа, практическая работа	Презентация работ
3		Обсуждение технологии stop-motion. Работа над сюжетом "Залезаем в коробку"	2	Беседа, демонстрация мультфильмов Практическая работа	Анализ выполненной работы
4		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль анимационного кино для самых маленьких "Горошина")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
5		Аппликация и анимация. Виды перекладок (детальная, рельефная, пластилиновая, компьютерная, рисованная). Аниматоры, работающие в технике перекладки, и примеры мультфильмов Детальная и рисованная перекладки. Сходства и различия. Особенности техники. Работа над собственным сюжетом	2	Беседа, демонстрация мультфильмов Практическая работа	Анализ выполненной работы
6		Работа над собственным сюжетом	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
7		Рисованная анимация. Описание техники. Аниматоры, работающие в технике рисованной анимации, и примеры мультфильмов. Тайминг и расчет движения. 12 принципов анимации Диснея	2	Беседа, демонстрация мультфильмов Практическая работа	Анализ выполненной работы
8		Съёмка собственных упражнений на основе 12 принципов анимации	2	Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
9		Тайминг в анимации. Отработка движения персонажа. Шаг/бег/прыжок. Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
10		Тайминг в анимации. Отработка движения персонажа. Шаг/бег/прыжок. Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
11		Основы разработки сценария. Основные понятия. Структура сценария.	2	Беседа, презентация	Анализ выполненной

		Особенности написания сценария анимационного фильма. Теоретические основы создания режиссёрского сценария. Крупность кадра. Правила создания раскадровки. Выполнение творческого задания.		Практическая работа	работы
12		Драматургия анимационного фильма. Трёхактная структура фильма. Выполнение творческого задания.	2	Беседа Практическая работа	Анализ выполненной работы
13		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль молодёжного и семейного фильма "Кино-Клик")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
14		Разработка характеров персонажей при работе над сценарием мультфильма. Хорошие и плохие герои. Эмоции и мимика персонажа для передачи его характера. Выполнение творческого задания.	2	Беседа Практическая работа	Мини конкурс на лучший образ анимационного персонажа
15		Работа над самостоятельным проектом. Выбор идеи. Написание литературного сценария.	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
16		Создание раскадровки.	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
17		Работа над фонами и декорациями.	2	Беседа, практическая работа	Анализ выполненной работы
18		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
19		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
20		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Беседа, практическая работа	Анализ выполненной работы
21		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
22		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
23		Создание дополнительных деталей (недостающие фоны, предметы интерьера, персонажи).	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
24		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
25		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
26		Знакомство с программой AdobePremiere.	2	Беседа, презентация	Анализ выполненной

		Основы монтажа.		Практическая работа	работы
27		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
28		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
29		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
30		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
31		Запись звука. Разбор звуковых планов фильма. Понятие монтажа. Черновой монтаж.	2	Беседа, презентация Практическая работа	Анализ выполненной работы
32		Просмотр отснятого. Исправление недочётов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
33		Работа на съёмочном станке. Титры	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
34		Работа со звуковой дорожкой. Итоговый монтаж.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
35		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль "ты не один")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
36		Подведение итогов. Чаепитие.	2	Беседа	Тестирование Просмотр и обсуждение работ
ИТОГО			72		

Второй год обучения

№	Дата/ время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Повторение изученного в прошлом году.	2	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов	Тестирование, демонстрация и обсуждение работ
2		Экскурс в историю анимации. Создание анимационных игрушек	2	Беседа, практическая работа	Опрос, презентация работ
3		Силуэтная анимация как одна из старейших техник. Описание техники. Аниматоры, работающие в технике силуэтной анимации, и примеры их мультфильмов. Техника "перекладка" повторение особенностей и возможностей техники.	2	Беседа, демонстрация мультфильмов Практическая работа	Анализ выполненной работы

4		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль анимационного кино для самых маленьких "Горошина")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
5		Особенности работы на просвет, использование различных материалов. Съёмка собственного сюжета	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
6		Сыпучая анимация. Описание техники. Аниматоры, работающие в технике сыпучей анимации, и примеры их мультфильмов. Отличие рисования песком от съёмки анимационного сюжета.	2	Беседа, демонстрация мультфильмов	Опрос
7		Оживление сюжета "Метаморфозы". Разнообразие сыпучих материалов и их фактура (песок, соль, чай, пшено, греча). Технология работ с сыпучими материалами.	2	Беседа Практическая работа	Анализ выполненной работы
8		Ожившая живопись. Описание техники. Аниматоры, работающие в технике ожившей живописи, и примеры мультфильмов.	2	Беседа, демонстрация мультфильмов	Опрос
9		Технология работы под камерой. Рисование пальцами. Съёмка собственного сюжета	2	Беседа Практическая работа	Анализ выполненной работы
10		Технология работы под камерой. Рисование пальцами. Съёмка собственного сюжета	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
11		Теоретические основы создания режиссёрского сценария. Кинокадр, композиция кадра. Основные понятия (кадрик, кадр, план, сцена, эпизод, часть, фильм). Что такое аниматик? Виды аниматиков и для чего он нужен.	2	Беседа	Опрос
12		Драматургия анимационного фильма. Синопис - история без слов, описанная словами. Что такое "гэг" и для чего он нужен в анимационном фильме? Выполнение творческого задания.	2	Беседа Практическая работа	Конкурс написание лучшего синописа
13		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль молодёжного и семейного фильма "Кино-Клик")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
14		Мультипликационные образы. Передача характера через его внешний облик. Ракурсы и повороты тела при рисовании персонажа. Выполнение творческого задания	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
15		Работа над самостоятельным проектом. Выбор идеи. Написание литературного сценария.	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
16		Создание раскадровки.	2	Беседа Практическая	Презентация и обсуждение

				работа	работ
17		Работа над фонами и декорациями.	2	Беседа, практическая работа	Анализ выполненной работы
18		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
19		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
20		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Беседа, практическая работа	Анализ выполненной работы
21		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
22		Создание персонажей, образов для крупных планов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
23		Создание дополнительных деталей (недостающие фоны, предметы интерьера, персонажи).	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
24		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
25		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
26		Знакомство с программой AdobePremiere. Основы монтажа.	2	Беседа, презентация Практическая работа	Анализ выполненной работы
27		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
28		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
29		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
30		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
31		Запись звука. Разбор звуковых планов фильма. Понятие монтажа. Черновой монтаж.	2	Беседа, презентация Практическая работа	Анализ выполненной работы
32		Просмотр отснятого. Исправление недочётов.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
33		Работа на съёмочном станке. Титры	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы

34		Работа со звуковой дорожкой. Итоговый монтаж.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
35		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль "ты не один")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
36		Подведение итогов. Чаепитие.	2	Беседа	Тестирование Просмотр и обсуждение работ
итого			72		

Творческая группа

№	Дата/ время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Составление плана работы на учебный год.	2	Беседа	Тестирование, обсуждение
2		Что появилось раньше: кино или анимация? Оптические игрушки. Первопроходцы в анимации. Создание анимационных игрушек	2	Беседа, демонстрация мультфильмов Практическая работа	Опрос, презентация работ
3		Роль режиссёра. Кто может быть главнее режиссёра?	2	Беседа	Опрос и обсуждение
4		Отличие сценария от литературного произведения. Структура анимационного фильма. Герой анимационного фильма. Выполнение творческого задания	2	Беседа, практическая работа	Опрос, анализ выполненной работы
5		Задача художника-постановщика. Работа с фонами. Выполнение творческого задания.	2	Беседа, практическая работа	Опрос, анализ выполненных работ
6		История рисованной анимации. Отличия в работе художника и аниматора. Выполнение творческого задания	2	Беседа, практическая работа	Опрос, презентация работ
7		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль анимационного кино для самых маленьких "Горошина")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
8		Понятие стоп-моушен анимации. Для чего нужны циклы в анимации. Выполнение творческого задания	2	Беседа, практическая работа	Опрос, презентация работ
9		История появления компьютерной анимации. использование компьютерной анимации	2	Беседа	Опрос и обсуждение
10		Образ персонажа анимационного фильма. Выполнение творческого задания.	2	Беседа, практическая работа	Опрос, оформление мини- выставки
11		Актерская игра в анимационном кино.	2	Беседа,	Анализ

		Позы, движения и мимика персонажа. Выполнение творческого задания.		практическая работа	выполненной работы
12		Что такое монтаж? Ритм фильма. принципы соединения кадров. Склейки кадров. Выполнение творческого задания	2	Беседа, практическая работа	Опрос, анализ выполненной работы
13		Значение звука в анимационном фильме. Голос и шум в фильме. Выполнение творческого задания	2	Беседа, практическая работа	Опрос, презентация работ
14		Авторская и коммерческая анимация - различия. Функции работы режиссёра в коммерческой и в авторском проекте. Короткометражный, полнометражный фильм и анимационный сериал.	2	Беседа	Опрос и обсуждение
15		Работа над самостоятельным проектом. Выбор идеи. Написание литературного сценария.	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
16		Написание литературного сценария. Сбор информации	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
17		Написание литературного сценария. Сбор информации	2	Беседа Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
18		Написание литературного сценария. Сбор информации	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
19		Написание литературного сценария. Сбор информации	2	Беседа Практическая работа	Презентация и обсуждение работ
20		Работа над созданием раскадровки и аниматика	2	Беседа Практическая работа	Анализ и обсуждение работ
21		Работа над созданием раскадровки и аниматика	2	Беседа Практическая работа	Анализ и обсуждение работ
22		Работа над созданием раскадровки и аниматика	2	Беседа Практическая работа	Анализ и обсуждение работ
23		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре (Фестиваль молодёжного и семейного фильма "Кино-Клик")</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
24		Работа над созданием раскадровки и аниматика	2	Беседа Практическая работа	Анализ и обсуждение работ
25		Работа над созданием раскадровки и аниматика	2	Беседа Практическая работа	Анализ и обсуждение работ
26		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
27		Работа над фонами и декорациями.	2	Практическая работа	Анализ выполненной

[illegible]

					работы
46		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
47		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
48		Монтаж фильма. Работа в программе	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
49		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
50		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
51		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
52		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
53		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
54		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
55		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
56		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
57		Запись звука. Разбор звуковых планов фильма. Понятие монтажа. Черновой монтаж.	2	Беседа, презентация Практическая работа	Анализ выполненной работы
58		Просмотр отснятого. Исправление недочётов.		Практическая работа	Анализ выполненной работы
59		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
60		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
61		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
62		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
63		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая	Анализ

				работа	выполненной работы
64		Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
65		Монтаж фильма. Работа в программе	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
66		Монтаж фильма. Работа в программе	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
67		Работа на съёмочном станке. Титры	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
68		Работа на съёмочном станке. Титры	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
69		Монтаж фильма. Работа в программе	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
70		Работа со звуковой дорожкой. Итоговый монтаж.	2	Практическая работа	Анализ выполненной работы
71		<i>Посещение городских мероприятий и мероприятий, проводимых в Центре по направлению "кино и анимация"</i>	2	Посещение мероприятий	Обсуждение
72		Подведение итогов. Чаепитие.	2	Беседа	Тестирование. Просмотр и обсуждение работ
итого			144		

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение

Для успешной реализации программы необходимо иметь

1. Кабинет для занятий в котором находятся рабочие столы со стульями, 1-2 съёмочных места, место для хранения материалов.
2. Зал для проведения просмотров с местами для зрителей.

Оборудование

Для работы потребуются следующие технические средства:

1. Съёмочная техника для съёмки сюжетов:
фотоаппарат/веб-камера;
видеокамера;
съёмочный стол;
штатив;
компьютер;
программа для съёмки;
прожег;
осветительные приборы.
2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:
видеопроектор и экран;

компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

компьютер;

программы для монтажа.

4. Звукозаписывающая техника

микрофон;

диктофон;

микшерный пульт;

компьютер.

5. Звуковоспроизводящая техника

магнитофон;

компьютер.

Дидактические материалы

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

Перечень видеоматериалов:

Вокруг кабинки, реж. Э.Рейно

Бедный Пьеро, реж. Э.Рейно

Путешествие на Луну, реж. Ж.Мильес

Электрический отель, реж. С. де Шомон

Фантасмагория, реж. Э.Коль

Кот Феликс, реж. О. Мессмер

Алиса в стране чудес, реж. К.Джероними

Бетти Буп: Белоснежка, реж. Д.Флейшер

Пароходик Вилли, реж. У.Дисней

Танец скелетов, реж. У.Дисней

Цветы и деревья, реж. Б.Гиллет

Белоснежка и семь гномов, студия Уолта Диснея

Фантазия, Студия Уолта Диснея

Суррогат, реж. Д.Вукотич

Точки, реж. Н.Макларен

Соседи, реж. Н.Макларен

Улица, реж. К. Лиф

Замок из песка, реж. К. Хоедеман

Прекрасная Люканида, реж. В. Старевич

Роман о лисе, реж. В. Старевич

Межпланетная революция, реж. Н.Ходатаев

Советские игрушки, реж. Д.Вертов

Черное и белое, реж. И.Иванов-Вано

Конек-горбунок, реж. И. Иванов-Вано

Снежная королева, реж. Л.Атаманов

История одного преступления, реж. Ф.Хитрук

Бременские музыканты, реж. И.Ковалевская

Ну, погоди!, реж. В. Котеночкин

Стеклянная гармоника, реж. А. Хржановский

Ежик в тумане, реж. Ю.Норштейн

Кролик-крестоносец, реж. Д.Уорд

Мой сосед Тоторо, реж. Х.Миадзаки

Могила светлячков, реж. И.Такахата

Собака-охранник, реж. Б.Плимpton

Трио из Бельвилля, реж. С.Шоме

Тайна Келлс, реж. Т.Мур

Песнь моря, реж. Т.Мур

Пьеро художники, реж. А.Ширяев
Король Лис, реж. В.Старевич
Процесс создания Стоп-моушен, авторы С.Макарова, Л.Казакова
Процесс создания фильма «Астигматизм», Н. Трошинский
Сорока-воровка, реж. Э. Лузатти и Д. Джаннини
Ежик в тумане, реж. Ю.Норштейн
Лев и песенка, реж. Б. Пойар
Как филин женился на гусыне, реж. К. Лиф
Зима пришла, реж. В.Шлычков
Однажды человек купил дом, реж. П. Сапегин
Пластилиновая ворона, реж. А.Татарский
Книга спекуляций, реж. Э. Слайлер
Летающий человек, реж. Д. Даннинг
Старик и море, реж. А.Петров
Ночь на лысой горе, реж. А. Алексеев
Возможности диалога, реж. Ян Шванкмайер
Клип «Her morning elegance» реж. Орен Лави, Ювал и Мерав Натан
Официальные видеоуроки компании Dragonframe
Банкет, реж. Г.Бардин
Брак, реж. Г.Бардин
Конфликт, реж. Г.Бардин
Месть кинематографического оператора, реж. В. Старевич
Ромео и Джульетта, реж. Л.Райнигер
Уолесс и Громит, реж. Н.Парк
Франкенвини, реж. Т. Бёртон
Винсент, реж. Т.Бёртон
Заставки цикла передач "Гора самоцветов"
Процесс создания мультфильмов студии "Laika" ("Коралина в стране кошмаров", "Паранорман", "Boxtrolls")
Цикл мультфильмов The Animals save the Planet
Обучающие видео 12 Principles of Animation by Frank Thomas and Ollie Jhonson;
Подборка фильмов обучающихся Центра анимационного творчества "Перспектива".

Методические материалы

Используемые образовательные технологии:

Технология ИКТ на занятиях анимацией - это неотъемлемая часть образовательного процесса. На компьютере при помощи камеры или фотоаппарата осуществляется съёмка, работая с микрофоном и микшерным пультом. Также большое внимание уделяется работе с информацией. Ребёнок сегодня рано попадает в "электронную среду", его нужно учить ориентироваться в ней, учить перерабатывать и анализировать информацию, получаемую из разных источников, критически осмысливать ее и выделять главное.

На занятиях уделяется особое внимание *здоровьесберегающей образовательной технологии*: кабинеты, где проходят занятия должны быть оборудованы специальной техникой и освещением. При подготовке и проведении занятий учитываются особенности возрастного развития обучающихся, задания даются в соответствии их особенностям памяти, мышления, активности. На занятиях создаётся благоприятный эмоционально-психологический климат, формируются ситуации успеха.

Развивающие технологии позволяют активизировать деятельность обучающихся и мотивировать их. Сюда относятся, например *игровые технологии*. Игра на занятии помогает быстро вовлечь всех участников в деятельность, вызывает эмоциональный настрой, что способствует установлению тесного контакта с обучающимися и располагает к активной работе.

Применение *групповых технологий* даёт обучающимся возможность выбора наиболее интересной им ролей, например режиссёр, художник, аниматор, оператор, монтажёр. В процессе работы так же возможна смена ролей. Работа в группе предполагает совместную организацию действий, развивает коммуникацию, взаимопомощь и взаимопонимание. В последнее время большой

отклик стала получать совместная форма работы детей и родителей (семейные мастер-классы). Деятельность организуется таким образом, все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке и осуществлении совместного проекта.

Технология индивидуализации обучения позволяет подстроить работу полностью под ребёнка (выбрать наиболее интересную ему тему, анимационную технику; позволяет работать в комфортном ребёнку темпе, учитывая его индивидуальные особенности).

На своих занятиях анимацией возможно продуктивное использование *проектного и исследовательского обучения*. Обучающимся предлагается самостоятельно обработать большой объём информации, которая предлагается не в готовом виде. Педагог, свою очередь, выступает в роли куратора, координирует и корректирует работу над проектом. Защита и представление проектов, участие в дискуссиях, конкурсах и экскурсиях обеспечивает развития творческих способностей учащихся, а также подготовку их к осознанному выбору профессии.

Важным аспектом образовательного процесса является *диалог* ученика и учителя, который направлен на совместное проектирование деятельности. На занятиях важно развивать индивидуальные способности каждого ребёнка. Важно признать индивидуальность и самобытность особенно у тех, кто не видит в себе выраженные творческие навыки. Необходимо давать детям возможность свободного выбора и самореализации.

На своих занятиях анимацией применяются *личностно-ориентированные методы*: метод диалога, когда учитель и ученик – собеседники; метод сравнений и ассоциаций, когда каждый ученик может высказать свою ассоциацию по данной ситуации; придумывание образа или ситуаций; индивидуальная работа.

Дети, осваивающие программу, имеют свои возрастные психологические особенности ***Подростки 12-14 лет***

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что они откликаются на необычные и захватывающие занятия, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле, однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются удовольствием и длительное время.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ребенка, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Дети в этот период склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитету взрослого сводится зачастую к нулю.

Средний школьный возраст – самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в развитии и становлении. В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева. Занятия анимацией позволят подростку в полной мере выразить себя, высказать своё мнение, выплеснуть эмоции и раскрепоститься. Посредством анимационных фильмов подростки могут говорить о том, что их волнует.

Подростки 15-18 лет

В центре психологического развития старшего школьника стоит профессиональное самоопределение. Принципиальное отличие позиции старшего школьника в том, что он обращен в будущее и все настоящее выступает для него в свете основной направленности его личности. Выбор дальнейшего жизненного пути, самоопределение, становится центром жизненной ситуации, вокруг которого начинают вращаться и вся деятельность, все интересы.

Юношеский возраст по сравнению с подростковым характеризуется повышением уровня самоконтроля и саморегуляции.

Появляется особая чувствительность к оценке другими своей внешности, способностей, умений и наряду с этим чрезмерная критичность в отношении к окружающим: ранимость уживается

с поразительной черствостью, болезненная застенчивость – с развязностью, желание быть признанным и оцененным другими – с подчеркнутой независимостью, борьба с авторитетами – с обожествлением случайных кумиров, чувственное фантазирование – с сухим мудрствованием.

В рамках организационно-педагогических возможностей программы руководитель предлагает каждому обучающемуся найти оптимальное сочетание собственных интересов.

Технологии работы в различных анимационных техниках:

- *Техника перекладки* – смысл этой технологии заключается в перекладывании, передвигании какого-нибудь сегмента или группы сегментов на каждом следующем кадре.

На плотной бумаге рисуется персонаж. Но разобранный, так сказать расчлененный. Ручки - ножки отдельно, голова тоже. На съемочном столе выкладывается и закрепляется клячкой (клеящей массой). Камера закрепляется строго вертикально, она соединений не видит. Снимается кадр, затем делается небольшое изменение, снимается ещё кадр.

- *Техника пластилиновой перекладки* – композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Можно снимать эти слои по отдельности и совместить при монтаже. Аналогично обычной перекладке осуществляется покадровая съёмка только уже пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

- *Техника сыпучей анимации* – в качестве материала может выступать любой легкий порошок (песок, кофейная гуща, соль, чай). Порошок тонкими слоями (обычно руками, но возможно кисточками или любыми другими подходящими инструментами) наносится на подсвеченное сзади или спереди стекло. Между кадрами аниматоры видоизменяют очертания порошка. Обычно фильмы, сделанные в порошковой технике, бывают монохромными, но можно, используя, например, разноцветные пряности, сделать цветной фильм. Здесь, как и при работе масляными красками по стеклу, персонажи и декорации рождаются под камерой во время съёмки.

- *Техника рисованной анимации* – данная техника основана на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков. Покадрово рисуется и снимается каждое движение. Кадров в секунду может быть от 12-16 до 24, 25 (PAL), 30 (NTSC). При быстрой смене кадров создается иллюзия движения. Чем больше кадров меняется за одну секунду, тем более плавно будет выглядеть движение. Аниматоры рисуют на кальке (можно использовать также писчую неплотную бумагу). Калька прозрачная и потому при наложении одной на другую хорошо видны изменения фаз движения. Работа на кальке производится на прожиггах (просветные столы), на бумаге одетой на колышки (штифты). Штифты - это держатели бумаги. 2 продольных колышка и один и круглый по середине. Такой штифт считается стандартным для анимации многих стран.

Рисовать можно любым способом: карандашом, акварелью, пастелью, процарапать или набрызгать краской.

- *Кукольная мультипликация* – метод объёмной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения. При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Если кукла, например, должна шагать, то она сначала - наклоняется немножко в корпусе, соответственно сдвигается одна ее нога и рука - фотографируется, потом двигается другая нога и рука и т.д. Полученные кадры, в монтажной программе соединяются в последовательности и возникает иллюзия шагания куклы.

На этапе изготовления куклы-персонажа необходимо продумать многое, например, для показа мимики героя требуется изготовить дополнительные, сменные головы, в края одежды вклеить проволоку, чтобы одежда могла развиваться от ветра и при ходьбе куклы. Можно использовать различные материалы для создания кукол: пластик, проволока, нитки, ткань, кожа, шерсть, бусины для глаз.

- *Техника предметной анимации* – создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи.

- *Техника пикселизации* – принцип техники прост: движение актера покадрово снимаются камерой, чтобы потом соединить эти фотокадры в видеоряд. Актер становится своего рода живой стоп-моушн куклой, а вместо традиционного для мультипликации рисунка, режиссер работает с фотографией, её правильной постановкой для создания нужного движения.

Технология создания режиссёрского сценария – раскадровки

Раскадровка – это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм, какова последовательность кадров. Раскадровка в основном служит для получения первого представления о том, как будет выглядеть фильм. Здесь можно определить длительность эпизода, ракурс, цепочку снимаемых эпизодов и план.

Все названия планов исходят относительно размера главного героя или героев в кадре. Дальний план – это панорамы, пейзажи. Дальним планом можно показать общее место событий, большую толпу людей. Общий план - в общем плане объект съемки уже лучше виден в кадре, чем в дальнем плане. Он занимает примерно чуть больше половины кадра. Человек (или группа людей) виден в полный рост. Этот план позволяет создать впечатление о самом герое. Средний план - раз уж мы снимаем человека, то средний план это чуть выше колена, где-то на середине бедра и над головой есть еще небольшое пространство. Этот план хорошо показывает действия между несколькими людьми. Крупный план - обычно при таком плане в кадре уже редко помещаются несколько персонажей, так как в кадре практически одно лицо (от груди до макушки). Детальный план - судя по названию – это детали. В таких кадрах раскрываются детали объекта: крупно лицо, глаз, кисть руки, часы, пуговица на одежде, кольцо и всякие подобные мелочи, которые могут что-то рассказать зрителю.

Формы аттестации

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.).

Для отслеживания результативности реализации программы педагог проводит диагностику знаний и умений, которыми владеют обучающиеся. Вводная диагностика проводится в начале учебного года, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в конце учебного года.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов в программе выполняются в следующей форме:

1. фиксация деятельности коллектива: материалы о проделанной работе (аудио-, видеозапись, презентация, фоторепортаж выступления, концерта, фестиваля и др.), диагностика знаний по анимации;
1. фиксация наград и поощрений: портфолио, свидетельства (сертификат), грамота, благодарность, диплом, приз, медаль;
3. фиксация продуктов деятельности: перечень готовых работ, выполненных за определённый срок (рисунки, декоративно-прикладные работы, фильмы), выставка "героев", издание авторских сценариев и раскадровок;
5. фиксация достижений и отзывы: статьи, протоколы жюри конкурсов и фестивалей, отзывы детей и родителей.

Контрольно-измерительные материалы

Для успешной реализации программы предлагается непрерывное и систематическое отслеживание результатов деятельности ребёнка, которые фиксируются и анализируются.

Цель диагностики: диагностика развития творческих способностей детей через создание анимационных фильмов.

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

№ п\п	Фамилия, имя ребенка	Работа с компьютером, знание программ для съемки и монтажа		Специальные знания по анимации		Овладение техническими навыками и умениями		Развитие композиционных умений		Развитие эмоционально-художественного восприятия, творческого воображения		Самостоятельность и проявление творчества	
		начало года	конец года	начало года.	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года.	конец года	начало года	конец года
1													
2													

Данные показатели определяются по наблюдениям за работой обучающихся на занятиях, опросу, анализу продуктов деятельности. Все данные заносятся в таблицу, приведенную выше, подсчитывается уровень.

По показателю **«Работа с компьютером, знание программ для съемки и монтажа»** проводится наблюдение за ребенком во время работы с компьютером. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, знает способы работы с ним и съемочным станком. Знаком с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма.

«Средний» - ребенок владеет знаниями и умениями пользования компьютером, но у него возникают трудности в работе с ним и съемочным станком. Знаком с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма и работает в них с помощью взрослого.

«Низкий» - ребенок не владеет знаниями и умениями пользования компьютером, не знает способы работы с ним и съемочным станком. Не может работать самостоятельно с основными программами для съемки и монтажа анимационного фильма.

По показателю **«Специальные знания по анимации»** проводится опрос ребенка по заранее подготовленным вопросам. Задается 10 вопросов. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ответил правильно на 8-10 вопросов.

«Средний» - ответил на 5-7 вопросов.

«Низкий» - ответил менее чем на 5 вопросов.

Примерные вопросы для 1 года обучения

- 1) Что означает слово «Анима»? **Душа**
- 2) Какие техники анимации вы знаете?
- 3) Чем отличается рисованная перекладка от детальной? **В детальной перекладке персонаж подвижен, в рисованной же для каждого кадра рисуется отдельная фаза**
- 4) Сколько правил анимации придумал Уолт Дисней? **12**
- 5) Что такое тайминг? **Расчет кадров на секунду времени**
- 6) С чего начинается процесс создания мультфильма? **Идея**
- 7) Что такое трехактная структура фильма? **Завязка, основная часть, развязка**
- 8) Что такое режиссёрский сценарий? **Раскадровка**
- 9) Назовите этапы создания мультфильма **Идея-сценарий-создание героев и фонов-съемка-звук-монтаж-просмотр**

10) Какая техника (оборудование) нужны, чтобы начать снимать мультфильм? **Съемочный станок, компьютер, камера или фотоаппарат, свет**

Примерные вопросы для 2 года обучения

- 1) Какие древние анимационные игрушки вы знаете? **Тауматроп, зоотроп, праксиноскоп, динамические игрушки**
- 2) Чем анимация связана с театром теней? **Оттуда берёт начало одна из старейших анимационных техник - силуэтная анимация**
- 3) Назовите основоположницу техники силуэтной анимации. Откуда она родом? **Лотта Райнигер, Германия**
- 4) С какими сыпучими материалами можно работать в анимации? **Песок, соль, чай, кофе, пшено, рис, греча**
- 5) Какими бывают планы в мультфильме? **Крупный, средний, общий, деталь.**
- 6) Что такое синопсис? **Изложение содержания фильма в краткой форме**
- 7) Что такое кадрик и кадр? **Отдельный фрейм, из которых складывается мультфильм, и отдельный эпизод, фрагмент мультфильма**
- 8) Что такое аниматик и для чего он нужен? **Это анимированная раскадровка, он помогает для определения хронометража мультфильма**
- 9) Назовите основные программы для съёмки и монтажа? **Anima Shooter и Adobe Premiere**
- 10) Назовите звуковые планы фильма? **Шумовой, речевой и музыкальный**

Примерные вопросы для творческой группы

- 1) Назовите основоположников российской анимации. Чем они занимались? **Владислав Старевич, был биологом и снимал мультфильмы из насекомых, и Александр Ширяев, он был балетмейстером и воссоздавал в своих мультфильмах танцы**
- 2) Назовите основоположника мировой анимации. В чем заключается его вклад? **Эмиль Рейно и его изобретение - кинопроектор**
- 3) Назовите имя нашего земляка, получившего премию Оскар, и название его фильма, за который он получил этот приз. **Александр Петров, мультфильм "Старик и море"**
- 4) Что означает термин "ожившая живопись"? **Это анимационная техника, суть которой в рисовании масляными красками по стеклу**
- 5) Какие техники анимации вы знаете?
- 6) Чем отличается съёмка плоскостных техник анимации от объёмных? **При плоскостных техниках штатив с камерой крепятся над съёмочным столом, а при объёмной технике - перед съёмочным столом.**
- 7) Какие классификации сценариев вы знаете? **Борхес, Кристофер Букер и Жорж Польти**
- 8) Что такое гэг? **Неожиданный поворот в сюжете**
- 9) Перечислите несколько принципов анимации Диснея? В чем их значение
- 10) Какие основные правила монтажа вы знаете?

По показателю «**Овладение техническими навыками и умениями**» проводится наблюдение за ребёнком. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - полностью владеет техническими навыками и умениями, умеет использовать и успешно комбинировать различные анимационные техники.

«Средний» - испытывает затруднения в применении технических навыков и умений, владеет не всеми анимационными техниками.

«Низкий» - пользуется помощью педагога.

По показателю «**Развитие композиционных умений**» проводится наблюдение за ребёнком и анализ его работ. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - самостоятельно составляет и выполняет композиционный замысел.

«Средний» - испытывает затруднения в композиционном решении.

«Низкий» - изображает персонажей и предметы не объединяя их единым содержанием.

По показателю «**Развитие эмоционально – художественного восприятия, творческого**

воображения» проводится наблюдение за ребёнком во время работы над персонажами, фонами и за съёмочным столом. Уровень освоения определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - видит красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества, отражает свое эмоциональное состояние в работе. Увлечен выполнением работы, создает образы самостоятельно, использует в полной мере приобретенные навыки.

«Средний» - видит красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества. Испытывает затруднения в передаче своего эмоционального состояния через образы.

«Низкий» - чувствует красоту окружающего мира, художественных и анимационных произведений, народного декоративно - прикладного творчества. Но не может самостоятельно выразить свое эмоциональное состояние через образ, цвет.

По показателю **«Самостоятельность и проявление творчества»** проводится наблюдение за детьми в процессе на занятиях и анализ продуктов его деятельности. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Средний» - ребенок частично проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов;

«Низкий» - ребенок не проявляет самостоятельность в поиске необходимой информации посредством различных источников (интернет, литература, жизненные наблюдения и т.д.) для создания анимационных фильмов.

Признаки высокого творческого потенциала у детей по К. Тэкэксу

1. Способность следить одновременно за двумя или больше происходящими вокруг событиями.

2. Любопытство.

3. Способность прослеживать причинно-следственные связи и делать выводы.

4. Отличная память.

5. Большой словарный запас и сложные синтаксические конструкции.

6. Высокий порог отключения (трудные вопросы и ситуации не вынуждают их отключаться, они нетерпимы, когда за них решают и им подсказывают).

7. Высокая избирательная концентрация внимания.

8. Упорство в достижении цели в сфере, которая интересна.

9. Высокий уровень притязаний в этой сфере.

Данные признаки определяются у ребенка как «высокий», «средний» или «низкий» и в таблицу заносится средний показатель.

Список информационных источников

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Асеин С. А. Мир мультфильма. М.: Искусство, 1986.
3. Асенин С. В. Ион Попеску: Кукольный человек: рисовальный человек и реальный мир. - М.: Союз кинематографистов СССР, 1986.
4. Асенин С. В. Пространство мультфильма: размышления об искусстве мультипликации и его развитии в Эстонии. Таллин, Периодика, 1986.
5. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л. 1968,
6. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
7. Венжер П. Я., Сотворение фильма, или Несколько интервью по служебным вопросам. Минск
8. Гамбург Е. А. Тайны рисованного мира. М., 1966.
9. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
10. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
11. Запаренко В.С. Энциклопедия рисования. - Спб.: Издательский дом "Нева"; М.: Издательство "ОлмаПресс", 2000. - 96с.
12. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач (научная статья). Ж. Ярославский педагогический вестник. №1, 1997.
13. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач в системе дополнительного образования. тезисы докладов в кн.: «Развитие новых технологий в системе образования РФ» (Материалы 2-ой региональной научно-практической конференции). ЯГПУ, 2000.
14. Казакова Р.Г.Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы.2011
15. Каранович А. Г. Мои друзья - куклы. М., Искусство, 1971.
16. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И., Мультфильмы руками детей. - М.: Просвещение, 1990. С.176
17. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М.2012
18. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
19. Кривуля Н.Г. Проблемы, тенденции и направления современной российской анимации//Искусство в школе, - №6, 2008, С.52-57.
20. Кривуля Н.Г. Что ждёт нас на пути в страну мультипликации...//Кинемеханик/Новые фильмы, - 2002, №9. С.38-40.
21. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006.
22. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
23. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от «А» до «Я». Начальное мультимедийное образование. Учебное пособие. Ярославль «Перспектива», 2011.
24. Нагибина М.И. Возможности медиаобразования. Информационно-методический журнал//Учебный год 2/2010. Муниципальная система образования. Ярославль, 2010.
25. Нагибина М.И. Учебное пособие «Секреты анимационных технологий». Познавательный журнал для детей 7-12 лет. «Мир компьютеров» - белоруссия, Минск: Изд-во «Пачатковая школа».
26. Сивоконь Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. Киев, 1985
- Утилова Н. И. Монтаж как средство художественной выразительности. М., 1994. Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс Тайминг в анимации (перевод Ф.С.Хитрук). М. «Магазин искусства». 2001.
27. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
28. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
29. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.
30. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.
31. Фришман И.И. Методика работы педагога доп. образования. Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. - М.: Издательский центр "Академия", - С.160, 2001.

Перечень 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. Wiki Furo [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 1 URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html>
7. Animation Club.Ru Клуб 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]// Синопис. Что это такое и как его написать URL: <http://www.you-author.com/sinopsis-chto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>
9. СНИМИ КИНО - Powered by 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 1 URL: <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 монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/priyomyi-montazha/>
13. Rec and Play [Электронный ресурс]// Планы в кино, основные виды крупности планов URL: <http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-krupnosti-planov/>
14. Википедия Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]// МОНТАЖ URL: <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/trekhaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
16. Страницка мультипликатора [Электронный ресурс]// Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
17. Сними фильм [Электронный ресурс]//Раскадровка URL: <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. Art Animation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс]// Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>
20. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru/#rec67443519>