

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

«Практикум съёмочного процесса»

I уровень обучения

возраст детей 7-11 лет, срок реализации 4 года,

II уровень обучения

возраст детей 12-18 лет, срок реализации 5 лет

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Нагибина Маргарита Ивановна

Ярославль
2025

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «**Практикум съемочного процесса**» рассчитана на развитие практических навыков по съемке и монтажу анимационных проектов, их отработку, закрепление и внедрение в творческий процесс создания фильма. Она имеет две ступени по возрасту обучаемых.

Программа реализуется в Центре анимационного творчества «Перспектива» с 2002 года. Относится к *художественной 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

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.

Цели и задачи

Цель курса «Практикум съемочного процесса» - развитие практических навыков в процессе создания анимационного фильма, изучение приемов использования технических средств съемочного процесса, стимулирование и осуществление комплексного развития потенциала личности ребенка, включение его в систему социального общения и коммуникации в процессе съемки и монтажа.

В результате съемочного процесса и монтажа анимационного обучения решаются следующие задачи:

- изучение новых технологий, современных технических средств обучения и приобретение обучающимися политехнических знаний и умений;
- знакомство с выразительными средствами анимации, формирование необходимых навыков по оживлению персонажей, съемке и монтажу, овладение необходимыми художественными техниками;
- расширение кругозора обучаемых, приобщение их к экранному творчеству и лучшим образцам мировой художественной культуры;
- овладение элементарными навыками организации художественного творческого процесса, развитие творческих навыков и способностей обучающихся;
- воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе;
- развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к разнообразной анимационной деятельности, различным видам искусств.

Данная авторская программа не имеет аналогов: она является логическим продолжением разработанного Министерством образования РФ цикла учебных пособий по экранному творчеству, т. к. анимация открывает новые возможности образования в области визуальных искусств.

В процессе обучения детям предоставляется возможность познакомиться с творчеством известных аниматоров мира, узнать о передовых технологиях в этом направлении и получить первоначальные практические навыки в анимационной деятельности.

Содержательной основой программы являются первоначальные знания по компьютерной грамоте и монтажу, о простейших технических устройствах, технологии ручной обработки материалов, изобразительной деятельности, прикладного творчества, навыки работы по видеомонтажу и звуковому оформлению фильма.

Адресность

Образовательный процесс рассчитан на детей в возрасте от 7 до 18 лет, которые интересуются медиатворчеством. В зависимости от возраста обучающегося, программа предлагает 2 уровня обучения:

I уровень - 7-11 лет,

II уровень - 12-18 лет.

Объём и срок освоения программы

Первый уровень программы адресован детям от 7 до 11 лет, рассчитан на 4 года обучения (продолжительность курса 216 часов). Учебный год рассчитан на 54 часа.

Второй уровень адресован детям от 12 до 18 лет и рассчитан на 5 лет (продолжительность курса 270 часов). Учебный год также рассчитан на 54 часа.

Объём программы – 486 часов.

Режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю по 1,5 академических часа. Форма работы – индивидуальная.

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

Содержание программы

Учебно-тематический план

I уровень обучения

Первый год обучения

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Знакомство с объединением. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	Анимационная технология «Предметная анимация». Просмотр фильмов этой техники	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Мультипликационные образы. Просмотр мультфильмов. Сравнение образов героев. Особенности анимационного образа.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Характер персонажа. Изображение эмоций	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	4	
4.	История анимации. Просмотр фильма..	1	0,5	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Анимационные игрушки. Демонстрация	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	

	игрушек. Изготовление анимационного блокнота.						
6.	Анимационная технология «Бумажная перекладка». Просмотр фильмов.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	7	
7.	Сценарий фильма. Идея. Сюжет. Литературный сценарий	1,5		1,5	Текущий контроль	8	
8.	Режиссерский сценарий	0,5	1	1,5	Текущий контроль	9	
9.	Комиксы и раскадровка. Сходства и отличия	1	0,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Создание раскадровки. Планы в фильме.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Разработка образа героев		1,5	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Динамическая игрушка – основа перекладки. Технология изготовления перекладки из бумаги.	0,5	1	1,5	Разбор и анализ	13	
13.	Практическая работа по изготовлению перекладки.		1,5	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Понятие «фон». Виды фонов. Способы изображения	0,5	1	1,5	Текущий контроль	15	
15.	Практикум изготовления фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Покадровая съемка.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Технология осуществления движения	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	18	

2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)

18.	Разработка идеи, сценария и	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съемка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5		27	
27.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Практическая съемка по раскадровке. Проверка качества материала.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и озвучивание. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	

33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*І уровень обучения
второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5часа)							
1.	Анимационная технология «Анимация из природных материалов». Просмотр фильмов.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Проскостная анимация из природных материалов. Просмотр мультфильмов. Сравнение образов героев. Особенности анимационного образа.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Анимация из листьев, семян,цветов	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	История анимации. Просмотр фильма..	1	0,5	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Анимационные игрушки. Демонстрация игрушек. Изготовление тауматропа.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	
6.	Анимация из объемных природных материалов. Просмотр фильмов.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	7	
7.	Упражнения в технике объемной анимации из природных материалов. Фрукты, камушки, шишки и т.п.	1,5		1,5	Текущий контроль	8	
8.	Пластилиновая перекладка. Особенности выполнения.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	9	
9.	Мини-сюжет. Литературный сценарий	1	0,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Создание раскадровки..	0,5	1	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Технология изготовления перекладки из пластилина	0,5	1	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Разработка образа героев		1,5	1,5	Анализ работы	13	

13.	Практическая работа по изготовлению перекладки из пластилина.		1,5	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Понятие «фон». Виды фонов. Способы изображения в пластилина	0,5	1	1,5	Текущий контроль	15	
15.	Практикум изготовления фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Покадровая съемка. Мини-сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Технология осуществления движения	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съемка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съемка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Практическая съемка по раскадровке. Проверка качества материала.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и озвучание. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль	36	
	Итого	14	40	54			

*I уровень обучения
третий год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	История анимации. Театр теней Просмотр фильма	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Силуэтная анимация. Изготовление силуэта.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Анимационная технология. Силуэтная анимация.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	Современная силуэтная анимация Просмотр мультфильмов. Особенности создания образов героев.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Особенности анимационного образа в силуэте.	1,5		1,5	Текущий контроль	6	
6.	Мини-сюжет в технике силуэтной анимации.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	7	
7.	Упражнения в технике силуэтной анимации	0,5	1	1,5	Текущий контроль	8	
8.	Особенности съемки на просвет. Практические упражнения		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Практическая работа по изготовлению силуэтной перекладки.		1,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Понятие «фон». Виды фонов. Способы изображения для силуэта	0,5	1	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Практикум изготовления фонов для силуэта. Многослайная сборка фона .		1,5	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Особенности создания анимации в технике «пиксилляция»	1	0,5	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Покадровая съемка. Мини-сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Технология осуществления движения	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	15	
15.	Упражнения в технике «пиксилляция»	0,5	1	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Упражнения в технике «пиксилляция»	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Понятие монтажа, выполнение упражнений на фотографиях	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	

20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съёмка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Практическая съёмка по раскадровке. Проверка качества материала.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и озвучание. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
четвертый год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	История анимации. Просмотр фильма	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Изготовление зоотропа.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	

3.	Принципы анимации. Съёмка упражнений	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	Принципы анимации. Съёмка упражнений	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Анимационная технология. «Рисованная анимация». Виды и классификация	1,5		1,5	Текущий контроль	6	
6.	Мини-сюжет в технике рисованной анимации. Альбомный метод.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	7	
7.	Фазы движения в рисунке.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	8	
8.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации.		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации.		1,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации		1,5	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Особенности съёмки на просвет. Практические упражнения	0,5	1	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Покадровая съёмка. Мини-сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Покадровая съёмка. Мини-сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Технология осуществления движения	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	15	
15.	Упражнения в технике «Ожившая живопись»	0,5	1	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Упражнения в технике «Ожившая живопись»	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Упражнения в технике «Ожившая живопись»	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	

2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)

18.	Разработка идеи, сценария и	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съёмка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Практическая съёмка по раскадровке. Проверка качества материала.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	

32.	Монтаж и озвучивание. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
Первый год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5часа)							
1.	Технология анимации «Stop-motion анимация». Просмотр фильмов .	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	«Stop-motion анимация». Знакомство с приемами.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	«Stop-motion анимация». Съёмка упражнений	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	«Stop-motion анимация». Съёмка упражнений	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Мини-сюжет в технике «Stop-motion анимация».	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	
6.	Программа для съёмки анимации. Настройки и функции программы	1,5		1,5	Текущий контроль	7	
7.	Практикум работы в программах	0,5	1	1,5	Текущий контроль	8	
8.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации.		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации.		1,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Практическая работа по изготовлению фаз движения в рисованной анимации		1,5	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Особенности съёмки на просвет. Практические упражнения	0,5	1	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Покадровая съёмка. Мини-сюжета.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	13	

13.	Покадровая съемка. Мини-сюжета.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Тайминг. Общие понятия.	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	15	
15.	Понятие монтажа.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Приемы монтажа.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Звуковые планы фильма	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и сюжета.	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съемка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съемка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Аниматик. Создание проекта фильма по раскадровке.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и наложение звука. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
второй год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	Драматургия анимационного фильма.	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Литературный сценарий. Синописис.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Режиссерский сценарий. Создание раскадровки.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	Понятия крупности кадра. Использование планов в раскадровке	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Мультипликационные образы. Хорошие и плохие персонажи. Передача настроения через цвет	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	
6.	Цвет и фактура при изготовлении фона	0,5	1	1,5	Текущий контроль	7	
7.	Технология работы в технике сыпучей анимации	1,5		1,5	Текущий контроль	8	
8.	Практическая работа по изготовлению фаз движения технике сыпучей анимации.		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Освоение приемов сыпучей анимации .		1,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Освоение приемов сыпучей анимации		1,5	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Особенности съемки на просвет. Практические упражнения	0,5	1	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Мини-сюжет. Рисунок песком. Наплыв	0,5	1	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Мини-сюжет. Рисунок песком. Перетекание образов.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Основные приемы монтажа. Работа в программе для монтажа	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	15	
15.	Черновой монтаж на примере мини – сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Звуковые планы фильма	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Сведение видео и звука.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и сюжета.	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	

	героев						
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещённость съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съёмка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Аниматик. Создание проекта фильма по раскадровке.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и наложение звука. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
третий год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	Техника «Ожившая живопись». Просмотр фильмов.	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Основы работы над сценарием. Кинокадр, композиция кадра. Искажённая перспектива.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	

3.	Аниматик и его виды.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	"Ожившая живопись", технология рисунка под камерой. Особенности работы на просвет.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Спецэффекты в анимации	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	
6.	Понятия тайминга в анимации. Быстрое и медленное движение	0,5	1	1,5	Текущий контроль	7	
7.	История анимации. Ожившая живопись	1,5		1,5	Текущий контроль	8	
8.	Освоение приемов «Ожившая живопись».		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Освоение приемов «Ожившая живопись»		1,5	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Особенности съемки на просвет. Практические упражнения		1,5	1,5	Текущий контроль	11	
11.	Мини-сюжет. Рисунок под камерой.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Мел, карандаш, краска.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Работа в программе для монтажа. Перебивка, переход, наплыв, затемнение	0,5	1	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Основные приемы монтажа. Работа в программе для монтажа	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	15	
15.	Черновой монтаж на примере мини – сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Звуковые планы фильма	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Сведение видео и звука.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	

2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)

18.	Разработка идеи, сценария и сюжета.	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съемка основные правила.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съемка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съемка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съемка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Аниматик. Создание проекта фильма по		1,5	1,5	Анализ проектной	32	

	раскадровке.				деятельности		
32.	Монтаж и наложение звука. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	1	0,5	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
четвертый год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	Принципы анимации. Упражнения съемка 12 принципов по Диснею.	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	Принципы анимации. Упражнения съемка 12 принципов по Диснею.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Принципы анимации. Упражнения съемка 12 принципов по Диснею.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	Спецэффекты в анимации. Виды спецэффектов при съемке. Создание титров	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Спецэффекты в анимации. Виды спецэффектов при монтаже.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	6	
6.	Понятия тайминга в анимации. Расчет скорости движения персонажа.	1,5		1,5	Текущий контроль	7	
7.	Рисованная анимация. Технология работы на прожиге. Создание мини-сюжета.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	8	
8.	Художественное решение сюжета. Использование графических редакторов		1,5	1,5	Анализ работы	9	
9.	Актерское мастерство и для чего оно аниматору. Работа с зеркалом.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Стилизация при изображении персонажей.	1,5		1,5	Текущий контроль	11	

	Артикуляция						
11.	Работа над созданием персонажей		1,5	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Действие мини-сюжета. Спидлайн. Взаимодействие персонажа с предметом.		1,5	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Работа в программе для монтажа. Наложение титров и эффектов	0,5	1	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Основные приемы монтажа. Работа в программе для монтажа	1	0,5	1,5	Текущий контроль	15	
15.	Черновой монтаж на примере мини – сюжета.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Звуковые планы фильма	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Сведение видео и звука.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и сюжета.	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	
21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание фонов.		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка основные правила.		1,5	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съёмка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Аниматик. Создание проекта фильма по раскадровке.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и наложение звука. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	0,5	1	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента..		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

*II уровень обучения
пятый год обучения*

№	Название тематических блоков	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)	Неделя	дата
		Теория	Практика	Всего			
Вводное занятие (1,5 часа)							
1.	Правила поведения и техника безопасности. Повторение пройденного. Составление плана работы на учебный год. Диагностика	1	0,5	1,5	Вводный контроль (тестирование)	1	
1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма (25,5 часа)							
1.	Технология «Объемная анимация». Просмотр фильмов	1	0,5	1,5	Обсуждение, анализ	2	
2.	История анимации. Фильмы Старевича.	0,5	1	1,5	Обсуждение, анализ	3	
3.	Изготовление кукол. Правила объемной анимации. Каркасные и бескаркасные куклы.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	4	
4.	Практикум создания персонажа.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	5	
5.	Понятия тайминга в анимации. Расчет скорости движения персонажа.	1,5		1,5	Текущий контроль	6	
6.	Изготовление декораций к фильму	0,5	1	1,5	Текущий контроль	7	
7.	Практикум работы над декорациями.		1,5	1,5	Текущий контроль	8	
8.	Организация съемочной площадки	0,5	1	1,5	Анализ работы	9	
9.	Установка камеры, света и декораций. Выбор точки съемки.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	10	
10.	Технология работы на хромакее	1,5		1,5	Текущий контроль	11	
11.	Съемка мини-сюжета. Общие планы		1,5	1,5	Текущий контроль	12	
12.	Съемка мини-сюжета. Средние планы		1,5	1,5	Текущий контроль	13	
13.	Съемка мини-сюжета. Крупные планы	0,5	1	1,5	Текущий контроль	14	
14.	Основные приемы монтажа. Работа в программе для монтажа	1	0,5	1,5	Текущий контроль	15	
15.	Монтаж на примере мини – сюжета. Цветокоррекция.	1	0,5	1,5	Текущий контроль	16	
16.	Звуковые планы фильма	0,5	1	1,5	Текущий контроль	17	
17.	Сведение видео и звука.	0,5	1	1,5	Текущий контроль	18	
2 Раздел. Работа над собственным проектом (25,5 часа)							
18.	Разработка идеи, сценария и сюжета.	1	0,5	1,5	Обсуждение	19	
19.	Создание раскадровки	0,5	1	1,5	Текущий контроль	20	
20.	Эскизы персонажей. Работа над образом героев	0,5	1	1,5	Текущий контроль	21	

21.	Цветовое и световое решение фильма.		1,5	1,5	Анализ работы	22	
22.	Фоны и декорации. Выполнение эскизов.		1,5	1,5	Текущий контроль	23	
23.	Фоны и декорации. Создание декораций		1,5	1,5	Текущий контроль	24	
24.	Работа на съёмочном станке. Устройство съёмочного места. Покадровая съёмка основные правила.		1,5	1,5	Текущий контроль	25	
25.	Освещенность съёмочного стола. Определение границ кадра.		1,5	1,5	Текущий контроль	26	
26.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	27	
27.	Практическая съёмка по раскадровке.		1,5	1,5	Текущий контроль	28	
28.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	29	
29.	Съёмка .. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	30	
30.	Съёмка. Промежуточный монтаж.		1,5	1,5	Текущий контроль	31	
31.	Аниматик. Создание проекта фильма по раскадровке.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	32	
32.	Монтаж и наложение звука. Подбор звукового сопровождения. Запись звука.	0,5	1	1,5	Анализ проектной деятельности	33	
33.	Черновой монтаж. Подбор кадров.		1,5	1,5	Текущий контроль	34	
34.	Чистовой монтаж. Сведение звука и изображения. Запись контента.		1,5	1,5	Анализ проектной деятельности	35	
Итоговое занятие (1,5 часа)							
35.	Подведение итогов. Диагностика результатов		1,5	1,5	Просмотр и обсуждение работ. (Итоговый контроль)	36	
	Итого	14	40	54			

Содержание учебно-тематического плана

Тематика индивидуальных занятий прописана в общем виде, т.к. автор фильма работает индивидуально.

Программа каждого учебного года состоит из двух разделов: 1 раздел – теории и практики создания анимационного фильма, 2 раздел – работа над собственным проектом. Во втором разделе количество часов уделяемой каждой теме может варьироваться в зависимости от выбранного сценария и техники работы.

*Уровень обучения
Первый год обучения*

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. Знакомство с техникой в съёмочной мастерской.

Вводный контроль - тестирование.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Предметная анимация - это анимация, выполняемая с персонажами из самых разнообразных предметов. Героев для такой анимации можно сделать из игрушек, спичек, проволоки, мелких деталей, пуговиц, гвоздей, молотка и т.д. Фоном для такой анимации могут служить бытовые

условия: полка, стол уставленный тарелками, цветочный горшок и т.д. рекомендуются к просмотру фильмы: Гарри Бардин «Банкет», «Выкрутасы», «Брак», «Конфликт».

Анимационная перекладка – это технология, персонажи и декорации которой делаются специальной, плоской формы. Детали скрепляются подвижно на проволоку или клячку и передвигаются при съемке.

Комикс - это история в картинках. Существует много определений комикса, однако все они, в целом, сводятся к тому, что комикс представляет собой серию изображений, в которой рассказывается какая-либо история. Согласно большинству исследователей, комикс— это единство повествования и визуального действия.

Раскадровка – режиссерский сценарий, выполненный в картинках. Необходим для съемки и монтажа фильма.

Практика: Работа на съёмочном станке по созданию мини- сюжета в технике предметной анимации. Эмоции и мимика персонажа. Рисуем голову. Любой персонаж должен уметь выражать свои эмоции на происходящие события. Чем ярче и разнообразнее мимика персонажа, тем интересней можно обыграть его реакцию на то или иное событие.

Знакомство с историей анимации. Изготовление анимационного блокнота.

Технология создания персонажа в технике бумажной перекладки, съёмка этюда.

Работа на съёмочном станке. Съёмка разных по крупности планов, используя программу для съёмки анимации.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Второй год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: История анимации: основоположники, основные даты и события. Основы разработки сценария (понятие сценарий, его значение, структура, особенности сценария анимационного фильма). Сценарий - это детальное описание сюжета будущей картины с указанием места действия, действующих лиц, происходящих событий и диалогов.

Литературный сценарий - законченное произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев.

Драматургия в литературном сценарии мультфильма можно условно делится на части:

-завязку — первое событие, где герой или герои попадают в ту или иную ситуацию, которую ему предстоит решить, здесь возникает конфликт;

-основная часть — это испытания, т.е. события, которые происходят с героем;

-кульминацию — самая высокая точка развития сюжета, когда с героем что-то случается ;

-развязка — разрешение драматической ситуации.

Мультипликационные образы и характер персонажей. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма. Добрых героев, согласно традициям, рисуют полноватыми. У него нос нос картошкой, большие щеки, движения плавные. Кучерявые или волнистые волосы. Линии, для его создания плавные. Нет острых углов.

Злой персонаж, наоборот, худой, угловатый, с острыми локтями. Нос длинный, движения резкие, волосы зализаны. Линии для рисования злодеев резкие, рваные.

Практика: Знакомство с историей анимации. Изготовление анимационной игрушки: тауматроп.

Работа на съёмочном станке по созданию мини-сюжетов в разных техниках. Природный материал - это самый доступный и интересный материал для детского творчества. Персонажей и декорации для мультфильма можно смастерить из шишек, листьев, желудей, палочек, веточек, коры, цветов, плодов и семян и т.д.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Третий год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Персонаж— действующее лицо фильма. Персонажем является персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства. Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. В анимации персонажем могут быть люди, животные, сверхъестественное, природное или вымышленное явление, предмет и многое другое.

Практика: Технология работы на съёмочном станке "на просвет". Силуэтная анимация (её ещё называют "теневая") - плоскостной вид анимации, такой же как в перекладке. Силуэтная анимация отличается от обычной перекладки тем, что в ней персонажи не цветные, а черные, как бы теневые. Это отличие сближает силуэтную анимацию с Теневым театром.

Для создания фона в силуэтном мультфильме следует использовать дополнительные материалы, (кружева, прозрачные ткани, калька, ветки, нитки, крупы, песок, чай и т.д.).

Техника работы с камерой и штативом.

Создание сюжета в технике пикселизация, в которой анимируются не персонажи, а люди и предметы комнаты. Работа с настройками фотокамеры.

Раскадровка. Раскадровка помогает понять еще до начала создания анимации, как примерно будет выглядеть мультфильм. Суть раскадровки проста - это отрисовка основных сцен мультфильма в статике. Из раскадровки можно понять, как будут выглядеть сцены в мультфильме, их последовательность, продолжительность (если раскадровка с таймкодом), расположение основных предметов на фоне и, также, расположение персонажей относительно фона. Раскадровка может быть черно-белой в виде скетча карандашом, может быть и цветной. Детализация и прорисовка тоже может быть разной - всё зависит от сложности мультфильма и задач. Обычно, раскадровки достаточно для понимания, как будет все выглядеть в мультфильме.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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

Практика: применение уже имеющихся теоретических знаний на практике. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Четвёртый год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Изучение 12 принципов анимации Диснея. Основы работы в технике «Ожившая живопись». Знакомство с творчеством Александра Петрова.

Практика:

История анимации. Изготовление зоотропа.

Изучение и работы с таймингом. Работа с готовыми фазами.

Работа с прожигом. В технологию традиционной рисованной мультипликации входит наложение и сведение в один кадр прозрачных листов с нарисованными на них персонажами; при необходимости изобразить движение одного персонажа рисуется он сам и кадр собирается с заменённой деталью, вместо того, чтобы рисовать всю картину с изменением целиком.

Ожившая живопись по стеклу— технология, которая позволяет мазок за мазком менять изображение таким образом, что появляется ощущение, что живопись оживает. Суть метода в использовании медленно сохнущей масляной краски на стеклянной поверхности. Иногда используется гуашь, смешанная с кремом.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

II уровень обучения *Первый год обучения*

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. Знакомство с техникой в съёмочной мастерской.

Вводный контроль - тестирование.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Основы разработки сценария (понятие сценарий, его значение, структура, особенности сценария анимационного фильма). Сценарий - это детальное описание сюжета будущей картины с указанием места действия, действующих лиц, происходящих событий и диалогов. Литературный сценарий - законченное киносценарное произведение. Он должен содержать полное, последовательное и конкретное описание сюжета, состоящего из разработанных сцен и эпизодов, диалоги и раскрывать образы героев. Любой литературный сценарий мультфильма можно условно разделить на части:

-экспозицию— где зритель знакомится с главным героем или героями, миром в котором живут герои, местом и временем;
-завязку— первое событие, где герой или герои попадают в ту самую драматическую ситуацию, которая приведет к усложнению;
-усложнение— событие, после которого герой или герои уже вынуждены делать какие-либо действия;
-перипетии— самая большая часть фильма, когда герои сталкиваются с препятствиями, которые преодолевают;
-кульминацию— самая высокая точка кипения, когда кажется что «дальше уже некуда»;
-развязка— разрешение драматической ситуации;
-финал («happy end»; философские рассуждения героев; событие, выводящее на новый круг; и др.).

Практика: StopMotion - это видеоматериал, полученный из последовательностей кадров, снятых на фото, или выбранных из видео. Самый привычный для всех образец stop-motion - это кукольные и пластилиновые мультфильмы. StopMotion может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или не свойственным для них.

Перекладки, это давно испытанный способ покадровой анимации. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Смысл его заключается в перекладывании, передвижении 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.

Понятие монтажа — творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей (монтажных кадров) получить единое, композиционно целое произведение. Приступая к монтажу эпизодов фильма, надо в первую очередь уметь оценить снятый материал, увязать один монтажный кадр с другим, чтобы зритель мог понять содержание. При этом как бы ни был мал монтируемый кусок (кадр), зритель должен увидеть в нем то, основное, ради чего данный кадр показывают в ходе монтажных сопоставлений. Важно показать непрерывность действия и привлечь внимание зрителя к содержанию эпизода или сцены.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Второй год обучения

Вводное занятие

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

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Синопис к фильму - это текст, в котором описаны основные сюжетные ходы фильма, задача которого передать основной сюжет, синопис дает более полное представление о героях фильма, структуре повествования и ключевых перипетиях. Выполнение творческого задания.

Мультипликационные образы и характер персонажей. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и «не избитым», обладать определенной долей шарма.

Хорошие и плохие персонажи. Добрых героев, согласно традициям, рисуют полноватыми. У него нос картошкой, большие щеки, движения плавные. Кучерявые или волнистые волосы. Линии, для его создания плавные. Нет острых углов. Злой персонаж, наоборот, худой, угловатый, с острыми

локтями. Нос длинный, движения резкие, волосы зализаны. Линии для рисования злодеев резкие, рваные.

Раскрашивание фонов. Фон не должен быть ярче персонажа. Материалы для изготовления фонов. Используется бумага, природные материалы, текстиль.

Виды планов:

1. Сверхкрупный план или Деталь - кадр, в котором помещается только часть лица (глаза и нос или нос и рот, например), какой-нибудь небольшой предмет или его фрагмент (зажигалка, несколько кнопок на клавиатуре);
2. Крупный план - кадр, в котором голова человека занимает почти все место;
3. 1-й средний план - человек по пояс;
4. 2-й средний план - человек по колени;
5. Общий - человек в полный рост;
6. Дальний план - человек занимает очень маленькую площадь кадра.

Практика: Технология работы с сыпучими материалами. Изображение, полученное путём работы с сыпучим материалом на светящейся поверхности, обладает высокой драматической выразительностью даже при минимуме деталей, допускает быстрое воспроизведение и легко трансформируется. А поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Изобретателем сыпучей (песочной) мультипликации принято считать канадско-американского режиссёра-мультипликатора Кэролин Лиф. В 1969 году она продемонстрировала публике песочный сюжет «Песок, или Питер и Волк». Изображение, полученное путём работы с сыпучим материалом на светящейся поверхности, обладает высокой драматической выразительностью даже при минимуме деталей, допускает быстрое воспроизведение и легко трансформируется. А поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания.

Знакомство с программой AdobePremierePro.

- создание проекта, краткий обзор форматов монтажа;

- интерфейс программы AdobePremierePro, принципы организации работы, переключение режимов интерфейса, восстановление интерфейса в стандартное состояние.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и звук. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы).

Итоговое занятие

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

Третий год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Законы перспективы при создании фона: - чем дальше предмет, тем он кажется меньше, - приближаясь к горизонту, предметы должны практически исчезать, - предметы, находящиеся ближе, должны перекрывать предметы, находящиеся позади. Искаженная перспектива в мультфильме.

Основные монтажные соединения:

- на движении камеры - когда в двух планах камера движется в одну и ту же сторону. При таком монтажном стыке будет казаться, что один план продолжает другой;

-на движении актера внутри кадра - если человек в кадре выходит из него вправо, то следующий план должен быть таким, чтобы он входил в него слева. Тогда создается ощущение перемещения героя в пространстве;
- уход в затемнение - обычно этот прием используется для создания ощущения прошедшего времени.
-уход в белое, особенно с монтажной вспышкой;
-с использованием компьютерной графики;
-с учетом взгляда героя - если герой смотрит куда-то, а следующим планом вы поставите, например, замок, то создается ощущение, что герой смотрит на замок. Этот эффект носит название эффекта Кулешова.

Главным ориентиром для тайминга служит фиксированная скорость проекции - 24 кадра в секунду. В телевидении она составляет 25 кадров, но этой разницей можно пренебречь.

Действие, протекающее на экране в течение секунды, составляет 24 кадры. Следовательно если на каждый кадр делается отдельный рисунок, для одной секунды экранного действия требуется 24 рисунка или 24 фотографии. Но если тоже действие снимается по два кадра, т.е. каждый рисунок фотографируется дважды, то потребуется уже не 24, а 12 рисунков, хотя количество кадров и скорость движения в обоих случаях будут одинаковы.

Практика: «Живопись по стеклу»— позволяет мазок за мазком менять изображение таким образом, что появляется ощущение, что живопись оживает. Суть метода в использовании медленно сохнущей масляной краски на стеклянной поверхности. Иногда используется гуашь, смешанная с кремом.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Четвертый год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: 1. Сжатие и растяжение (Squash and stretch)

Эти приемы помогают создать иллюзию объема, веса и гибкости мультипликационного персонажа, будь то прыгающий мячик или движущийся человек. Представим, что персонаж сделан из пластилина: не важно, какую форму Вы ему придадите, количество пластилина остается неизменным. 2. Подготовка, или отказное движение (Anticipation)

Перед тем, как сделать любое резкое движение или физическое действие, человеку обычно необходима предварительная подготовка - как бы упражнение действия. Например, перед прыжком вверх приседают, перед прыжком в длину отходят назад, для броска руку с камнем отводят в направлении противоположному будущему полёту камня, перед ударом по мячу ногу отводят назад.

3. Сценичность (Staging) Сценическое действие всегда рассчитано на внешнего наблюдателя, на следящего за происхождением зрителя. Поэтому оно стремится к тому, чтобы все было предельно ясным, понятным, узнаваемым. 4. «Прямо вперёд» и «от позы к позе» (Straight ahead action and pose to pose) Анимация «прямо вперёд» начинается с первого рисунка или начальной позы персонажа и последовательно, фаза за фазой, доводится до конца сцены. При этом и рисунки, и само действие приобретают импровизационный характер, потому что на протяжении работы аниматор знает сюжетную линию, но не знает, каким получится конечный продукт. Таким образом сохраняется

элемент неожиданности и новизны. Зачастую этот подход более эффективен, чем тщательное планирование, потому что носит непредсказуемый характер. Однако, используя его, Вы рискуете утратить размер, объём и пропорции персонажа, а также потерять контроль над продолжительностью действия. В рисованной анимации этот метод активно используют для создания быстрых, хаотичных сцен. 5. Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action) Технически, это когда одна или несколько частей тела остановились, а остальные еще продолжают движение. 6. Смягчение начала и завершения движения (Slow in and slow out)

Проще это можно назвать «разгон» и «торможение». Практически ничто не движется с постоянной скоростью. Представьте, что Вы сели на велосипед и «бах», тут же «летите» со скоростью 40 километров в час. Доехали до нужного места, и в тот же момент скорость с 40км/ч резко упала до 0 (нуля) – полная остановка. Чего-то не хватает, правда? Так вот, Вы садитесь на велосипед, разгоняетесь, достигаете скорости 40км/ч, а, доехав до нужного места, замедляетесь до полной остановки. То же самое касается любого действия: бросили мяч, побежали, прыгнули, поехали на автомобиле, полетели на самолёте – начало и завершение движения смягчаются. Проще говоря, всё начинается с разгона и заканчивается торможением. 7. Движение по дугам (Arcs)

Движения всех живых существ (людей, животных, птиц, рыб и т.д.) и множества объектов происходят не прямолинейно, а по дугам. Использование криволинейных траекторий естественного движения. Живые организмы крайне редко двигаются вверх-вниз или вперёд-назад с механической точностью. Голова, например, редко вытягивается сразу вперёд, а затем сразу назад; она ещё и слегка приподнимается или опускается. Движение дятла - одно из редких исключений. 8. Вторичное действие, или выразительная деталь (Secondary action) Вторичные действия дополняют и усиливают основное или отвлекают и переводят внимание зрителя на другие действия. Отсутствие дополнительных действий приводит к схематизации персонажей, превращению их в функциональных роботов, по отношению к которым можно испытывать определенный азарт, но не сопереживание. Случайные, незапланированные, мелкие движения персонажа или изменения выражения его лица, вздохи, короткие реплики сразу придают индивидуальность герою и выделяют его среди прочих персонажей.

- толкаем машину (основное действие), одновременно сдувая муху с носа (второстепенное действие);
- готовим еду и в это же время смотрим телевизор;
- разговариваем с другом и чешем затылок. 9. Тайминг – расчёт времени (Timing)

Верный расчёт времени - ключевой момент для восприятия экранных образов зрителем. Важно задать достаточно времени, чтобы подготовить зрителя к ожиданию действия, самому действию и реакции на действие. Если выделяется слишком много времени, то внимание зрителя рассеивается. Если времени мало, действие может закончиться, прежде чем зритель его заметит, и смысл действия будет утрачен. действие не должно быть настолько быстрым, чтобы остаться за порогом сознания.

10. Преувеличение, утрирование (Exaggeration) Используя преувеличение и утрирование, можно добиться большей выразительности и чёткости, более динамичных поз и движений. Можно преувеличивать не только основные пропорции персонажа, но и черты его характера, поведение, состояние, движение и т.д. 11. Ясный рисунок/Чёткие позы (Solid drawing/Solid posing) Позы Ваших персонажей должны быть чёткими и выразительными, силуэт легко читаться. Придерживайтесь понятных форм, следите за центром тяжести: вес должен быть распределен правильно. Позы должны ясно показывать мысли и намерения, состояние, желания и ощущения персонажа. 12. Привлекательность (Appeal) Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем обаяние, простоту, хороший дизайн, понятность и притягательность, очарование и магнетизм.

12. Привлекательность (Appeal) Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем обаяние, простоту, хороший дизайн, понятность и притягательность, очарование и магнетизм.

Практика: Работа в программе для монтажа:

- работа с окном рабочего монитора: различные варианты просмотр исходных материалов, способы перемотки и поиска необходимых фрагментов видео, установка точек начала и конца клипа;
- работа с окном таймлайна: установка клипов из рабочего монитора, изменение их очередности, подгонка длины, удаление ненужных клипов;
- установка эффектов перехода между клипами (транзишенов), управление их длиной и положением;
- окно управления эффектами: точное управление переходами, настройка их параметров. Изучение окна титровальщика. Работа на съёмочном станке. Съёмка разных по крупности планов используя программу AdobePremierePro. Создание различно оформленных титров через окно титровальщика

AdobePremierePro. Установка видеоматериалов в таймлайн со звуком и без него. Импорт в проект звука в различных форматах.

Правила спидлайна. Иногда движение бывает настолько быстрым и резким, что прорисовывать его подробно не нужно, т.к. человеческий глаз не сможет уследить за ним. Для этого движения используются линии скорости Speedlines. Спидлайн рисуется вслед за быстро движущимся персонажем (предметом) на близком расстоянии. Чем дальше от персонажа или объекта, тем тоньше и менее заметен спидлайн. Спидлайн можно рисовать и вместо персонажа или предмета.

Особенности взаимодействия персонажа с предметом. Предметы имеют вес. Герой должен чувствовать его тяжесть.

Действие в мультфильме. -предвосхищение (персонаж что-то только собирается сделать, а зритель ждет это действие. Например: прежде чем уронить предмет, какое-то время держит предмет в руках); действие (схватить, стукнуть, побежать); -реакция (то, что произошло в результате действия с персонажем, окружающим миром, предметами, другими персонажами. Чаще всего реакция преувеличена, эмоциональна, неожиданна, смешная).

Артикуляция персонажа. Артикуляция утрирована. Произносятся гласные звуки рот открывается по-разному, половина согласных нейтральна, другая половина чуть-чуть заставляет рот открываться.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Пятый год обучения

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.

1 Раздел. Теории и практики создания анимационного фильма

Теория: Видео-референсы - это вспомогательное изображение, то есть рисунок либо фотография, изучаемые художником перед началом работы для того, чтобы более точно передать детали произведения. Референсы персонажей – это иллюстрации конкретных героев, которые показывают их личные данные, внешний вид и различные особенности.

Законы перспективы при создании фона.

- чем дальше предмет, тем он кажется меньше.

- приближаясь к горизонту, предметы должны практически исчезать.

- предметы, находящиеся ближе, должны перекрывать предметы, находящиеся позади.

Искаженная перспектива в мультфильме.

Практика: Работа на съёмочном станке. Съёмка разных по крупности планов используя программу AdobePremierePro. Создание различных оформленных титров через окно титровальщика AdobePremierePro. Установка видеоматериалов в таймлайн со звуком и без него. Импорт в проект звука в различных форматах. Съёмка с использованием хромакея. Кейинг в программе для монтажа. Использование многослойного монтажа.

2 Раздел. Работа над собственным сюжетом

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. Разработка сценария, написание раскадровки, работа над фонами и персонажами, съёмка, монтаж и озвучка. Основы

работы в программе для съёмки и монтажа (функции, настройки и возможности программы). Разбор звуковых планов фильма: шумовой, речевой, музыкальный.

Итоговое занятие

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

Планируемые результаты

I уровень

Первый год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы предметной анимации и бумажной перекладки;
- основные термины анимации, основные планы фильма;

Дети должны уметь:

- создавать простейшую анимационную игрушку (тауматроп и динамическая игрушка);
- уметь создавать простейшее анимационное движение в программе для съёмки.

Второй год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные этапы истории анимации;
- основы анимации из природных материалов и пластилиновой анимации;

Дети должны уметь:

- работать по готовому сценарию и придумывать свой мультфильм;
- рисовать раскадровку для мультфильма по собственному сценарию;
- осуществлять самостоятельную съёмку.

Третий год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съёмочным оборудованием;
- основы работы в технике пиксилляция и сыпучей анимации;
- знать основные правила монтажа;

Дети должны уметь:

- под руководством педагога работать на съёмочном оборудовании;
- работать в программе для съёмки;
- рисовать раскадровку;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

Четвёртый год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съёмочным оборудованием;
- некоторые из 12 принципов анимации и что такое тайминг;

Дети должны уметь:

- создавать собственный литературный сценарий и раскадровку;
- работать в программе для съёмки;
- осуществлять примитивный монтаж;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

II уровень

Первый год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основы анимации stop-motion;
- основные термины анимации, основные планы фильма;

Дети должны уметь:

- осуществлять покадровую съёмку;
- работать в программе для съёмки.

Второй год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные правила написания сценария;
- технологию работы в технике сыпучей анимации;

Дети должны уметь:

- рисовать раскадровку для мультфильма;
- работать по готовому сценарию и придумывать свой мультфильм;
- настраивать программу для съёмки;
- осуществлять самостоятельную съёмку.

Третий год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съёмочным оборудованием;
- нюансы работы в технике "ожившей живописи";
- знать что такое аниматик и его предназначение;

Дети должны уметь:

- работать в программе для съёмки самостоятельно;
- работать с таймингом;
- работать в монтажной программе, осуществлять простой монтаж самостоятельно.

Четвёртый год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съёмочным оборудованием;
- 12 принципов анимации;
- правила взаимодействия персонажа с фонами и предметами;

Дети должны уметь:

- работать в технике рисованной анимации на прожиге и в графическом редакторе;
- применять 12 принципов анимации;
- осуществлять монтаж самостоятельно;

Пятый год обучения

Дети должны знать:

- правила техники безопасности при работе со съёмочным оборудованием;
- технологию создания анимационных кукол для объёмной анимации;
- законы перспективы;
- технологию работы на хромакее.

Дети должны уметь:

- работать с референсами;
- осуществлять монтаж, кеинг и цветокоррекцию;
- участвовать в подборе музыки к своим сюжетам, озвучивать мультфильмы.

Календарный учебный график

Календарный учебный график представляет собой индивидуальный образовательный маршрут, который составляется на каждого обучающегося в соответствии с его интересами и способностями.

Учебный год состоит из двух разделов: первый раздел это обязательные теоретические и практические основы анимационной технологии, второй раздел - это практическая работа над собственным сюжетом. В данном разделе можно варьировать количество часов, уделённой той или иной теме в зависимости от выбранной техники работы, сложности сюжета и темпа работы самого обучающегося.

Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

Оборудование

1. Съёмочная техника для фиксации (съемки) сюжетов:

- фотоаппарат;
- видеокамера;
- съёмочный стол;
- штатив;
- компьютер.

2. Проекционная техника для просмотра отснятых материалов:

- видеопроектор и экран;
- компьютер.

3. Видеомонтажная техника для монтажа фильма:

- компьютер.

4. Звукозаписывающая техника

- микрофон;
- диктофон;
- компьютер.

5. Звуковоспроизводящая техника

- магнитофон;
- компьютер.

Дидактические материалы

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

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
Фантазмагория, 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. Хоедемман
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.Плимптон
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. Лузатти и 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".

Методическое обеспечение программы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это обзорные лекции и беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические и исследовательские задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий, экскурсии в мастерские анимационного кино, демонстрация и просмотры кино и видеоматериалов, знакомство с фотоработами и слайдами, литературным и изобразительным искусством. Все занятия строятся на творческой основе с использованием игровых ситуаций. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука, повышается творческий интерес к любому предлагаемому преподавателем заданию.

Занятия по технологии съёмочного процесса основаны на практической деятельности, изучения технических и технологических приемов съёмки фильма. Работа со звуком, музыкальное оформление будущего фильма. Взаимодействие и интеграция творческих занятий дает возможность создания анимационных проектов. Такие работы могут быть выполнены индивидуально и коллективно в зависимости от вида и сложности задания. Проект обсуждается с педагогом и с учетом возраста авторов и сложности работы определяется последовательность его выполнения. Процесс съёмки является финальным этапом творческого проекта «Создание анимационного фильма».

Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно. Содержит богатый перечень литературы, дидактический материал по каждому занятию, аудио и видеокассеты с фильмами и звуковыми эффектами.

Техническое оснащение процесса создания фильма важное условие реализации данной программы. Просмотр фильмов в зависимости от условий работы может производиться с помощью телевизора и видеомagneтофона, или проектора на большом экране. Съёмочный процесс осуществляется с использованием видеокамеры и компьютера со специальным программным обеспечением, обязательно наличие съёмочного стола.

Подведение итогов работы по изучению курса «Практикум съёмочного процесса» проводится регулярно в процессе участия коллектива в различных фестивалях, конкурсах, семинарах, конференциях, выставках работ учащихся.

Реализация основных задач курса на каждом этапе обучения постепенно усложняется. За два года обучения на гуманитарном отделении и один год творческого отделения обучаемые осваивают сложный технологический процесс съёмки.

Все ученики осознанно изучают технические средства обучения, необходимые для создания фильма, осваивают правила работы с камерой, компьютером, видеомagneтофоном, проектором, знакомятся с принципами монтажа и спецэффектами в процессе съёмки. Обучение в классе мастеров сопровождается встречами с ведущими аниматорами России и зарубежья, которые приглашаются для проведения мастер-классов и лекций по курсу технологии съёмочного процесса анимации.

Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы разрабатываются формы аттестации. Они призваны отражать достижения цели и задач программы, проводятся согласно учебно-тематическому плану.

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.

Для выявления успешной реализации программы проводится отслеживание результатов деятельности обучающегося: в начале и в конце года.

Формы и методы проведения мониторинга: наблюдение, беседа, открытые занятия, анализ продуктов деятельности.

По каждому показателю ставятся баллы 1-3, где «3» - высший балл

[illegible]

[illegible]

Список информационных источников

1. Асенин С. А. Мир мультфильма. М., Искусство, 1986.
2. Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., Искусство, 1974.
3. Асенин С. В. Пространство мультфильма: размышления об искусстве мультипликации и его развитии в Эстонии. Таллин, Периодика, 1986.
4. Асенин С. В. Ион Попеску - Кукольный человечек: рисовальный человечек и реальный мир. М., 1986.
5. Асенин С. В. Мудрость вымысла. М., «Искусство». 1983.
6. Бабиченко Д.И. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1994. – 144 с.
7. Бартон К. Как снимают мультфильмы. М., Искусство, 1971.
8. Воскресенская Н.Н. Звуковое решение фильма. – М.: Искусство, 1978. – 126 с.
9. Волков А. А. Мультипликационный фильм. М., Знание, 1974.
10. Гамбург Е. А. Тайны рисованного мира. М., 1966.
11. Горохова О.Б. Школа рисования: Рисуем мультики: сказки: для детей 6-8 лет. – СПб.: Нева; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2002. – 80 с.
12. Заржевская Л. В. Вадим Курчевский (мастера мультипликационного кино). М., 1987.
13. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. М., Искусство, 1980.
14. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач в системе дополнительного образования. В кн.: Развитие новых технологий в системе образования РФ: материалы 2 региональной науч.-практ. конф., Ярославль, 2005. Ярославль: ЯГПУ, 2000.
15. Ищук В.В., Нагибина М.И. Подарите детям праздник: 3 тома монография. 480 с. Домашние праздники. Народные праздники. Календарные праздники. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*: Академия Холдинг, 2000.
16. Ищук В.В., Нагибина М.И. Игрушка. Ребёнок. Деятельность: на материале мультипликации. Тезисы доклада в кн.: «Игра и развитие ребёнка в дошкольном возрасте». М., 1995. Ч. 1.
17. Ищук В.В., Нагибина М.И. Мы делаем кино // Образование личности. – 2012. – №3. – С. 122-125.
18. Кальо Выза Ожившие сказки., Таллин, «Периодика», 1977.
19. Котеночкин Вячеслав. «Ну Котеночкин, погоди!» М., «Алгоритм» 1999.
20. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990. – 176 с.
21. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. – Краснодар: Аметист, 2006. – 502 с.
22. Кривуля Н.Г. Что ждет нас на пути в страну мультипликации // Киномеханик: Новые фильмы. – 2002. – №9. – С. 38-40.
23. Крыжановский Б. Н. Арнольд Бурове (мастера мультипликационного кино) М., 1990.
24. Кулешов Л. В. Основы кинорежиссуры. Учебное пособие. М., 1995.
25. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: Вопросы эстетического и нравственного воспитания: учебное пособие. – М.: ВГИК, 1988. – 52 с.
26. Мастера советской мультипликации (сборник статей). М., Искусство, 1972.
27. Милборн А. «Я рисую мультики»/ Пер. с англ. Анны Евсеевой. – М.: ООО «Издательство «РОСМЭН-ПРЕСС», 2003. – 64с.
28. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе. М., Искусство, 1971.
29. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Перспектива, 2011
30. Нагибина М.И. Горичева В.С., Сказку сделаем из глины, снега, теста, пластилина: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития: Академия, К*, 1998. – 192 с.
31. Нагибина М.И. Алгоритм создания детского авторского анимационного фильма: методическое пособие. – Ярославль: Перспектива, 2016. – 24 с.
32. Нагибина М.И. Анимация как средство совершенствования мировосприятия дошкольников. Тезисы доклада в кн.: Проблемы развития ребенка в дошкольном возрасте. Ярославль, ЯГПУ им. К. Д. Ушинского. 1998. - С. 5.
33. Нагибина М.И. Аппликация из бумаги: Калейдоскоп поделок. – Ярославль: Академия развития», Издательство АСТ, Издательство «Апрель». 2011. – 16 с.
34. Нагибина М.И. Возможности медиаобразования // Учебный год. – 2010. – №2. – С. 16-19.

35. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования. – Ярославль: Перспектива, 2011. – 148 с.
36. Нагибина М.И. Волшебная бумага. Аппликация. Фигурки. Оригами. – Ярославль: Академия развития, 2012. – 112 с
37. Нагибина М.И. Детское анимационное творчество // Искусство в школе. – 2002. – №3. С. 46-50.
38. Нагибина М.И. Из простой бумаги мастерим как маги: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 222 с.
39. Нагибина М.И. Конструируем из бумаги и картона. – Ярославль: Академия развития, 2012.-32 с.
40. Нагибина М.И. Природные дары для поделок и игры. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 200 с.
41. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок первый: Технологии анимации // , Белоруссия Минск, Рюкзачок: Мир компьютеров. 2012–№12– С. 18-21.
42. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок второй: Предметная анимация // , Белоруссия Минск, Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №1.–С. 6-9.
43. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок третий: Анимационная перекладка // , Белоруссия Минск, Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013. – №2. – С. 6-9.
44. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок четвертый: Пластилиновая анимация//, Белоруссия Минск, Рюкзачок: Мир компьютеров. 2013–№3–С.12-15.
45. Нагибина М.И. Секреты анимационных технологий: Урок пятый: Рисованная анимация //, Белоруссия Минск, Рюкзачок: Мир компьютеров. – 2013.–№4.–С.18-21.
46. Нагибина М.И. Технология анимации: образовательная программа. – Ярославль: Перспектива, 2006. – 44 с.
47. Нагибина М.И. Уроки анимации // Народное творчество.–2016–№5–С.39-41.
48. Нагибина М.И. Фигурки и игрушки из бумаги и картона. – Ярославль: Академия развития, 2011. – 128 с.
49. Нагибина М.И. Центр анимационного творчества «Перспектива» // Народное творчество. – 2016. – №5. – С. 37-38.
50. Нагибина М.И. Чудеса для детей из ненужных вещей: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 192 с.
51. Нагибина М.И. Чудеса из ткани своими руками: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 208 с.
52. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. М. ВГИК 2005.
53. Норштейн Ю. Б. Ябусова Ф.А. Сказка сказок. М. «Красная площадь» 2005.
54. Орлов А. М. Духи компьютерной анимации: (Мир электронных образов и уровни сознания). М., 1993.
55. Райт Джин Энн «Анимация от А до Я. От сценария до зрителя» М. ГИТР 2006 – 360 с
56. Ромм М. И. Монтажная структура фильма. М., 1981.
57. Сивоконь Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. Киев, 1985
58. Тарковский А. А. Уроки режиссуры. Учебное пособие. М., 1993.
59. Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс Тайминг в анимации (перевод Ф.С.Хитрук). М. «Магазин искусства». 2001
60. Утилова Н. И. Монтаж как средство художественной выразительности. М., 1994.
61. Феллини Федерико. Делать фильм. М., Искусство, 1984 Фильмы-сказки. Сценарии рисованных фильмов. Выпуски № 1-9. М., Искусство, 1950 -1969.
62. Фостер У. Основы анимации/ Пер. с англ. А. Сидорова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 32с.: ил. – (Уроки рисунка и живописи).
63. Фришман И.И. Методика работы педагога дополнительного образования: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. – М.: Академия, 2001. – 160 с.
64. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. М., Молодая гвардия, 1986.
65. Хитрук Ф. С. Мультипликация в контексте художественной культуры. // Проблемы синтеза в художественной культуре. М., Наука, 1985.

Интернет-источники

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

Анимация (мультипликация) URL: <http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/>

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>

Музыка души [Электронный ресурс]//ОЖИВШАЯ ЖИВОПИСЬ URL: <http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>

Wiki Furo [Электронный ресурс]// ГЭГ URL: <http://ru.wikifur.com/wiki/%D0%93%D1%8D%D0%B3>

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>

Animation Club.Ru Клуб аниматоров рунета [Электронный ресурс]//Важность использования видео-референса URL: <http://animationclub.ru/blogs/4102/2728/>

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-cto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>

СНИМИ КИНО - Powered by Wordpress and WPTThemes.co.nz [Электронный ресурс]//Максим Злыдарь Композиция кадра для чайников URL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>

Сними фильм [Электронный ресурс]//Формат сценария / Часть 1 URL: <http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>

Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Десять заповедей монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>

Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Приёмы монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/priyomyi-montazha/>

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/>

Википедия Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]// МОНТАЖ URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>

ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ [Электронный ресурс]// ТРЁХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ : <http://litmasters.ru/sila-sujeta/trexaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>

Страницка мультипликатора [Электронный ресурс]// Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>

Сними фильм [Электронный ресурс]//Раскадровка URL: <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>

Сними фильм [Электронный ресурс]//Линейная структура сценария URL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>

Art Animation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс]// Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>

Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru/#rec67443519>