

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

«Мультгорох ЛЕТО»

(возраст детей – 7-10 лет, срок реализации 1 месяц)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Кулигина Ольга Валерьевна
Высоцкая Екатерина Алексеевна

Ярославль
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план.....	5
3. Содержание программы.....	5

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

4. Календарный учебный график.....	7
5. Обеспечение программы.....	8
6. Формы аттестации.....	9
7. Список информационных источников.....	13

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Мультгорох ЛЕТО» приобщает детей к анимации и относится к художественной направленности. В настоящее время искусство анимации все глубже проникает в жизнь людей. Процесс создания анимационных фильмов становится более доступным, а их значимость в жизни людей более обширной (развивающая, обучающая, расширяющая кругозор, развлекательная, рекламная, позволяющая самовыражаться). Анимация – это искусство, объединяющее самые разные виды творчества. В переводе с латинского анимация - «одушевление» и ее задача - вложить душу, оживить, изобразительную и прикладную деятельность, литературу, музыку с помощью движения. Движение осуществляется методом покадровой съёмки последовательных фаз рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. Работа над мультфильмом предоставляет большие возможности для развития творческих способностей ребенка, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Наша программа предусматривает интегрированный подход к процессу обучения анимации и дает возможность творческой реализации ребенка в сфере анимации, способствующей комплексному эстетическому развитию. Анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности, в каждой из которой ребенок сможет себя попробовать. Детям представляется возможным побывать режиссером, сценаристом, художником, оператором, монтажером, звукорежиссером и аниматором. Работа над созданием анимационного фильма способствует развитию у детей творческих способностей, фантазии, развитию речи, обучает умению работать в коллективе и возможность увидеть плод своего воображения на экране.
Категория учащихся	Краткосрочный вариант программы адресована детям от 7 до 10 лет.
Цель программы	Развитие творческих способностей детей средствами анимационного искусства
Задачи программы	– Метапредметные – расширение кругозора обучаемых, приобщение их к экранному творчеству; – способность умению организовать рабочее место, спланировать последовательность работы над созданием мультфильма. – Предметные – получение базовых знаний о компьютере, его устройстве и принципах, о программах для съемки; – формирование специальных знаний по предмету. – Личностные – 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 анимационной деятельности.
Ожидаемые результаты	В результате прохождения программы дети должны знать: – правила техники безопасности, – основные термины анимации и названия основных анимационных техник, – основы работы в техниках перекладки, предметной и анимации их природных материалов, – устройство анимационного станка, его составляющие; Дети должны уметь: – создавать анимационную игрушку (флипбук, тауматроп, фенакистископ); – рисовать простейшую раскадровку. – работать на съёмочном станке по раскадровке самостоятельно.
Режим организации занятий	Данная образовательная программа рассчитана на 16 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.
Особенности комплектования групп	Наполняемость групп 7 - 10 человек.
Формы аттестации учащихся	групповая

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
Введение. Тема 1.Вводный инструктаж процесса киносъемки (2 часа)					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?	2	-	2	Вводный контроль, тест
Тема 2. Экскурс в историю анимации (4 часа)					
2.1	Создание анимационных игрушек	1	3	4	Анализ выполненной работы
Тема 3. Упражнения в разных техниках и съемка (8 часов)					
3.1	Предметная анимация	1	1	2	Анализ выполненной работы
3.2	Анимация из природных материалов	1	1	2	Анализ выполненной работы
3.3	Перекладная анимация	1	1	4	Анализ выполненной работы
Тема 4. Итоговое занятие (1 час)					
4.1	Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика	-	2	2	Итоговая диагностика
	ИТОГО:	7	9	16	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Знакомство со съемочной мастерской. Основные понятия: анимация, аниматор, персонаж, сценарий, литературный сценарий, раскадровка.

Практика: анимирование своего имени.

2. Создание анимационных игрушек

Теория: экскурс в историю анимации, знакомство с первыми анимационными фильмами (В.Старевич, Э.Рейно)

Практика: создание собственных анимационных игрушек - тауматроп, флипбук, фенакистископ.

3. Предметная анимация

Теория: знакомство с программой для съёмки (AnimaShooter). Интерфейс, настройки, функции (увеличение-уменьшение кадра).

Практика: создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи.

4. Анимация из природных материалов

Теория: крупности кинокадра. Упражнения на кадрах из мультфильмов.

Практика: съёмка сюжета с использованием сезонных природных материалов.

5. Перекладная анимация

Теория: создание раскадровки на заданную тему.

Практика: разработка персонажей и фонов. Работа на съёмочном станке.

7. Просмотр и обсуждение выполненной работы.

Теория: Просмотр всех анимационных зарисовок и анимационных игрушек, выполненных за время прохождения программы. Обсуждение итогов. Проведение диагностики в форме игры.

Практика: -

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Дата/ время	Тема занятия	К-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1		Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Знакомство с материалами и оборудованием. Что такое анимация.	2	Беседа, игра	Опрос
Экскурс в историю анимации					
2		Создание анимационных игрушек (тауматроп, флипбук)	2	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
3		Создание анимационных игрушек (фенакистископ)	2	Беседа, игра, практическая работа	Просмотр работ
Упражнения в разных техниках и съёмка					
4		Предметная анимация. Работа в программе	2	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов. Практическая работа	Опрос
5		Анимация из природных материалов. Работа на съёмочном станке.	2	Беседа, презентация, демонстрация мультфильмов. Практическая работа	Опрос
6		Перекладная анимация. Создание персонажей и фонов.	2	Практическая работа	Анализ выполненных работ
7		Перекладная анимация. Работа на съёмочном станке.	2	Практическая работа	Анализ выполненных работ
Просмотр и обсуждение выполненной работы. Диагностика					
8		Просмотр и обсуждение работ. Подведение итогов	2	Беседа, игра	Диагностика результатов
ИТОГО			16		

5. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Оборудование

1. Съёмочная техника для фиксации (съёмки) 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

- компьютер.

Дидактические материалы

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

Перечень видеоматериалов

- Гарри Бардин "Банкет", "Конфликт", "Брак", "Серый волк и красная шапочка"
- Юрий Норштейн "Ёжик в тумане", "Лиса и заяц", "Цапля и журавль",
- Александр Татарский "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег",
- Кэролайн Лиф "Сова, которая женилась на утке",
- Владислав Старевич "Война рогачей и усачей", "Месть кинематографического оператора",
- Ник Парк "Уолесс и Громит"

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.

6. 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 вначале прохождения программы, итоговая диагностика определяет уровень полученных знаний и умений в после прохождения программы.

Оценочные материалы

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

№ п/п	ФИ ребенка	Показатели							Уровень
		Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах для съемки	Специальны е знания по анимации	Интерес к экранному творчеству и МХК	Работа и общение в коллективе	Интерес к анимационн ой деятельност	Самостоятел ьность	Проявление творчества	

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 **«Знания о компьютере, его устройстве и принципах, программах 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 (первая ступень, 1 год об.)

1) Что означает слово «Анима»? *Душа*

2) Какие техники анимации вы знаете? *Перекладка, рисованная, сыпучая, предметная, компьютерная, силуэтная и др.*

3) С чего начинается процесс создания мультфильма? *Идея*

4) Нарисованное или сфотографированное изображение последовательных фаз движения объекта

- Анимация
- Кадр
- Ключевой кадр

5) Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Подвесьте картон на нитке, закрутите её и отпустите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? *В клетке*
Как называется эта анимационная игрушка?

- Зоотроп
- Флипбук
- Тауматрон
- Динамическая игрушка

6) Назовите этапы создания мультфильма *Идея-сценарий-создание героев и фонов-съемка-звук-монтаж-просмотр*

7) Как называется техника анимации где действуют предметы, куклы? *Объемная, предметная*

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

9) С какими материалами может работать аниматор в технике анимации из природных материалов? *Листья, веточки, камешки.*

10) Назовите анимационные профессии. *Сценарист, художник, аниматор, режиссер, оператор, звукорежиссер, монтажер*

По показателю **«Интерес к экранному творчеству и МХК»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

«Средний» - ребенок частично проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

«Низкий» - ребенок не проявляет интерес к экранному творчеству и МХК.

По показателю **«Работа и общение в коллективе»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

«Высокий» - ребенок легко вступает в контакт, проявляет активность в общении с взрослыми и сверстниками. Охотно включается в совместную деятельность, принимает на себя функцию организатора, выслушивает сверстника, согласовывает с ним свои предложения, уступает. По своей инициативе обращается к старшим с вопросами. Выполняет элементарные правила культуры общения с взрослыми и сверстниками. Самостоятельно называет сверстников по именам, называет старших на «вы», по имени и отчеству, пользуется в общении ласковыми словами

«Средний» - ребенок стремится к общению, но главным образом с детьми своего пола, то есть межличностное общение со сверстниками характеризуется избирательностью и половой дифференциацией. Общение с взрослыми опосредуется совместной деятельностью. Недостаточно инициативен, принимает предложения более активного сверстника, однако может возражать, учитывая свои интересы. Отвечает на вопросы взрослого, но инициативы не проявляет. Имеет представление об элементарных нормах и правилах поведения в общении, выполняет их чаще по напоминанию взрослых. Не всегда правильно обращается к взрослым.

«Низкий» - ребенок не вступает в общение, не проявляет тенденции к контактам, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Проявляет отрицательную направленность в общении с эгоистическими тенденциями: не учитывает желания сверстников, не считается с их интересами, настаивает на своем, в результате провоцируют конфликт. В общении с взрослыми проявляет скованность, нежелание отвечать на вопросы, не знает норм правил общения, не желает следовать требованиям взрослого, в общении со сверстниками агрессивен, преимущественно обращение к взрослому на «ты».

По показателю **«Интерес к анимационной деятельности»** проводится наблюдение за ребенком. Уровень проявления определяется как «высокий», «средний» или «низкий».

Уровень интереса к анимационной деятельности определяется на основе методики Казаковой Т.Г. Рекомендуемые вопросы для наблюдений за детьми на занятиях:

Как ребенок проявляет интерес к содержанию и какова его реакция (эмоционально, спокойно)?

Самостоятельно ли рисует, лепит, наклеивает или требуется помощь педагога?

Какие методы и приемы использует педагог (наглядные, словесные, практические)?

Каков характер проявлений ребенка в процессе деятельности (внимателен, сосредоточен, эмоционален, разговорчив)?

Какие выразительно-изобразительные средства ребенок использует в процессе создания образа (цветовые пятна, линии, штриховка, ритм линий, форм)?

Каков характер композиции (фризовая, по вертикали или по горизонтали, диагонали, есть ли элементы перспективы)?

Проявляет ли интерес к результату творчества (показывает сверстнику, ждет оценки взрослого, принимает участие в анализе) или безразличен?

Каков характер художественного образа (оригинальный, стереотипное повторение изображений, предметов, фигур)?

По показателю **«Самостоятельность»** проводится наблюдение за детьми в процессе деятельности на занятиях. 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.

По показателю **«Проявление творчества»** проводится наблюдение за ребенком и анализ продуктов его деятельности.

Признаки высокого творческого потенциала у детей в раннем детстве по К. Тэкэксу

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

2. Любопытство.

3. Способность проследивать 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.

7. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. М.: Аграф, 2003.
3. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас. Тайминг в анимации. — М.: Магазин искусств, 2001.
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики. СПб.: Фордевинд, 2011.
5. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
6. Казакова Р.Г. Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. 2011
7. Кривуля Н.Г. «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века». М.: Издательский дом «Грааль», 2002.
8. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х томах. - М. 2012
9. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
10. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
11. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, Перспектива, 2011.
12. Наши мультфильмы. Сост. И. Марголина, Н. Лозинская. М.: Интеррос, 2006.
13. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.: ВГИК, 2005.
14. Халас Д., Уайтэкер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф. Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
15. Харт К. Как нарисовать мультяшки для начинающих. Пер. с англ. П. А. Самсонов. Попурри, 2002.
16. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. — М., 2003.
17. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С. Капков. М.: Алгоритм, 2006.

СПИСОК ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКОВ

1. Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия [Электронный ресурс] //Анимационные технологии. URL: http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/animatsiya.html?page=0,3
2. Анимация (мультипликация) URL: <http://climatesmovie.com/zhanry-filmov/animatsiya-multiplikatsiya/>
3. OSTON 3D - 3D графика и анимация в деталях. [Электронный ресурс] Рубанов Е. 12 принципов анимации. Разбираем по косточкамURL: <http://olston3d.com/country-animation/12-principles-of-animation-in-the-details.html>
4. Музыка души [Электронный ресурс]//ОЖИВШАЯ ЖИВОПИСЬURL:<http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>
5. WikiFuro[Электронный ресурс]// гэг URL:<http://ru.wikifur.com/wiki/%D0%93%D1%8D%D0%B3>
6. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]// 36 ДРАМАТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ ПО ЖОРЖУ ПОЛЬТИ. ЧАСТЬ 1URL: <http://litmasters.ru/sila-sujeta/36-dramaticheskix-situacij-chast-1.html>
7. AnimationClub.RuКлуб аниматоров рунета [Электронный ресурс] //Важность использования видео-референсаURL: <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-cto-eto-takoe-i-kak-ego-napisat/>
9. СНИМИ КИНО - Poweredby Wordpress and WPThemes.co.nz [Электронный ресурс] //Максим Злыдарь Композиция кадра для чайниковURL: <http://snimikino.com/kompozitsiya-kadra-dlya-chaynikov/>
10. Сними фильм [Электронный ресурс] //Формат сценария / Часть 1URL:<http://snimifilm.com/almanakh/planirovanie-i-stsenarii/stsenarii/format-stsenariya-chast-1>
11. Творческий союз «Акцент +»[Электронный ресурс]//Десять заповедей монтажа URL: <http://alexkinoman.net/video/desyat-zapovedey-montazha/>
12. Творческий союз «Акцент +» [Электронный ресурс]// Приёмы монтажаURL: <http://alexkinoman.net/video/priyomyi-montazha/>
13. RecandPlay[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]//МОНТАЖURL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%B6>
15. ЛИТЕРАТУРНАЯ МАСТЕРСКАЯ. БЛОГ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПИСАТЕЛЕЙ[Электронный ресурс]//ТРЁХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ:<http://litmasters.ru/sila-sujeta/trexaktnaya-struktura-proizvedeniya.html>
16. Страничка мультипликатора [Электронный ресурс]//Мультфильм - Технология создания URL: <http://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
17. Сними фильм [Электронный ресурс]//РаскадровкаURL: <http://snimifilm.com/almanakh/predproizvodstvo/podgotovka-vvedenie/raskadrovka>
18. Сними фильм [Электронный ресурс]//Линейная структура сценария URL: <http://snimifilm.com/blog/lineinaya-struktura-stsenariya>
19. ArtAnimation Журнал об авторской анимации [Электронный ресурс]// Анимационные техники URL: <http://artanimation.ru/style/>