

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 3
« 13 » 05 2024 год

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
О.В. Кулигина
« 13 » мая 2024 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
2024

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	<p>Дополнительная общеразвивающая программа «Мультгорох ЛЕТО» приобщает детей к анимации и относится к художественной направленности.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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, монтажником, звукорежиссером и аниматором.</p> <p>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.</p>
Категория учащихся	Краткосрочный вариант программы адресована детям от 7 до 10 лет.
Цель программы	Развитие творческих способностей детей средствами анимационного искусства
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none">– 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 съёмки;– формирование специальных знаний по предмету.– Личностные– воспитание активного отношения к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия, плодотворного общения со

	<p>сверстниками и взрослыми, умения работать в коллективе;</p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие образного мышления, потребностей и интереса обучающихся к анимационной деятельности.
Ожидаемые результаты	<p>В результате прохождения программы дети должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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; <p>Дети должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать анимационную игрушку (флипбук, тауматроп, фенакистископ); – рисовать простейшую раскадровку. – работать на съёмочном станке по раскадровке самостоятельно.
Режим организации занятий	<p>Данная образовательная программа рассчитана на 16 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.</p>
Особенности комплектования групп	<p>Наполняемость групп 7 - 10 человек.</p>
Формы аттестации учащихся	<p>групповая</p>

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название тематических блоков	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
<i>Введение. Тема 1. Вводный инструктаж процесса киносъёмки (2 часа)</i>					
1.1.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях. Что такое анимация?	2	-	2	Вводный контроль, тест
<i>Тема 2. Экскурс в историю анимации (4 часа)</i>					
2.1	Создание анимационных игрушек	1	3	4	Анализ выполненной работы
<i>Тема 3. Упражнения в разных техниках и съёмка (8 часов)</i>					
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
<i>Тема 4. Итоговое занятие (1 час)</i>					
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 съёмочной 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 использование 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 раскадровки.

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",
- Кэрролайн 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 **лично-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 съёмки	Специальные знания по анимации	Интерес к экранному творчеству и МХК	Работа и общение в коллективе	Интерес к анимационной деятельности	Самостоятельность	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/-](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]//ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ:<http://litmasters.ru/sila-sujeta/trekhaktnaya-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/>