

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ _____

Принята на заседании методического
(педагогического) совета

от «__» _____ 20__ г.

Протокол № _____

Утверждаю

Директор ГБОУ _____

_____ ФИО

«__» _____ 20__ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Основы мультипликации и Flash - анимации»**

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11 - 16 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель (разработчик):

ФИО,
педагог дополнительного образования

г. Москва
2018 год

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
Пояснительная записка.....	3
Педагогическая целесообразность и актуальность программы	3
Новизна и отличительные особенности программы.....	4
Цель и задачи программы.....	4
Срок реализации.....	5
Форма и режим занятий.....	5
Ожидаемые результаты.....	6
Формы подведения итогов реализации программы.....	7
Учебно-тематический план	8
Содержание программы	9
Организационно-педагогические условия реализации программы	15
Материально-техническое обеспечение программы	15
Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.....	15
Список литературы.....	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическая целесообразность и актуальность программы

Программа разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Основы мультипликации и Flash - анимации», составленной педагогом дополнительного образования ГБОУ Школа №1874 Козелем Н.В.

Программа имеет техническую направленность и предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник мультипликации. В области мультипликации сочетаются искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих способностей детей. Мультипликация с использованием современных компьютерных технологий позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного ученика и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

Мультипликация — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

В наше время мультипликация стала видом киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы, они придумывают персонажей мультфильмов, выполняют эскизы основных сцен, прорабатывают мимику и жестикаляцию героев, ищут интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Далее необходимо сделать раскадровку и расцветку будущего фильма, анимацию персонажей (проработать их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, занимаясь различными видами деятельности во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, учащиеся стремятся к конкретному результату, достаточно четко представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят.

В мультипликации удачно сочетаются игровые моменты с освоением нового материала. Стремление современной школы к внедрению информационных и мультимедийных технологий не может пройти мимо такого мощного и эффективного инструмента в образовании и воспитании учащихся как мультипликация. Ее потенциал здесь не исчерпаем. Обучение творческому преобразованию предметной среды дает прекрасную

возможность для успешной и плодотворной самореализации обучающихся. Этим и определяется актуальность данной программы.

Новизна и отличительные особенности программы

Новизна дополнительной общеразвивающей программы «Основы мультипликации и Flash-анимации» основана на комплексном и специально структурированном подходе к изучению мультипликации. Занятия по данной программе служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства и навыков практических действий с различными материалами и инструментами. Данная программа способствует обучению работе над мультфильмом, как мощную творческую составляющую в освоении обучающимся основ изобразительного искусства в самом широком смысле этого понятия. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных школьников в использовании различных гаджетов, сделало доступным применение средств мультипликации в техническом образовании детей. Сегодня достаточно иметь простой цифровой фотоаппарат и компьютер для создания мультфильма. В итоге мы получаем относительно простое по доступности, но очень мощное средство развития детского технического и художественного творчества. Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Основы мультипликации и Flash-анимации» позволяют сделать техническое образование более эффективным, насыщенным, интересным и индивидуально-ориентированным, что обеспечивает помощь в решении проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся. Работа над созданием мультфильма — это обязательно коллективный труд, который решает проблемы социализации обучающихся, выявляет способности в литературе (создание сценария), художественные способности (рисование, живопись, лепка), развивает способности к декоративно-прикладной деятельности (создании декораций и кукол), помогает развивать музыкальные и речевые способности (озвучивание мультфильма). Все это в комплексе создает единый, гармоничный творческий процесс.

Цель и задачи программы

Целью программы является освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся в процессе работы над мультипликационными фильмами, социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей анимации, с терминологией анимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;
- сформировать систему знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;
- обучить навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.

Развивающие:

- расширить представление о технологии создания мультфильмов;
- развивать такие качества, как наблюдательность, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- развивать у обучающихся моторику рук и чувство красоты;
- развивать творческую инициативу личности, умение работать в команде и культуру общения;
- развивать умение импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

Воспитательные:

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- раскрывать воспитательные возможности мультфильмов;
- воспитывать интерес к информационной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к авторским правам.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на два года обучения.

Занятия проводятся 4 раза в неделю, общая продолжительность образовательного процесса в год составляет 144 часа.

Возраст обучающихся: от 11 до 16 лет.

Для занятий по представляемой программе не требуется от детей специальной подготовки и не проводится специальный отбор, принимаются все желающие.

Форма и режим занятий

Форма проведения занятий – очная, занятия проводятся в разновозрастных группах 2 раза в неделю по 2 часа.

Во время занятий предусмотрены 10 минутные перерывы каждый час для снятия напряжения и отдыха.

Количество обучающихся в группе – до 15 человек.

Ожидаемые результаты

Итоговые результаты предполагается коллективно просматривать, и обсуждать, если возникнет необходимость, то что-то подправлять, а потом направлять на различные конкурсы и фестивали детского анимационного кино.

Обучающиеся участвуют в конкурсах, фестивалях и выставках различного уровня (межрайонного, городского, всероссийского).

К концу 1-го года обучения обучающиеся будут

знать:

- историю мультипликации;
- основные цвета спектра, правила сочетания цветов;
- как свободно и без напряжения работать карандашом;
- правила выбора нужной для работы кисти;
- основные понятия графики;
- пластические возможности материалов для лепки, способы лепки рельефов и малых скульптурных форм;
- начальные навыки создания мультфильма методом перекладки;
- основные этапы создания мультипликационного фильма.

уметь:

- грамотно располагать предметы на листе или холсте;
- работать с пластикой, самостоятельно выполнять изготовление объекта по образцу;
- передавать в рисунках и иллюстрациях смысловую связь элементов композиции, отражать основное содержание литературного произведения;
- создавать простейший рисованный мультфильм.

К концу 2-го года обучения обучающиеся будут

знать:

- Интерфейс среды Edobe Flash;
- способы публикации своих работ, размещения их в сети Интернет;

уметь:

- пользоваться интерфейсом, наименованиями и назначениями инструментов программы Adobe Flash;

- создавать Flash-анимацию, рекламные ролики.

Формы подведения итогов реализации программы

Для отслеживания динамики освоения дополнительной общеразвивающей программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг. Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику, а также промежуточную и итоговую аттестацию.

Контроль осуществляется в течение всего года обучения и разделяется на несколько этапов:

1. На первом этапе оценивается уровень владения навыками в изобразительной деятельности и творческий потенциал ученика.
2. На следующем этапе проводится просмотр и разбор созданных мультфильмов.
3. На подведении итогов проводится просмотр созданных работ, на котором отбираются лучшие мультфильмы.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится в виде промежуточной выставки работ учащихся.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения при предъявлении обучающимся (в доступной ему форме) результата обучения, предусмотренного программой.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- свобода восприятия теоретической информации;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных технологий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;
- качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе.

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Уровень контроля	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Введение в мультипликацию					
1.1	Вводное занятие (инструкция по Т.Б.).	1	1	0	вводный	собеседование
1.2.	Знакомство с историей мультипликации.	5	3	2	вводный	собеседование
1.3	Основные графические средства мультипликации.	12	4	8	текущий	опрос
1.4	Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.	6	2	4	текущий	опрос
2	Раздел 2. Приемы анимации					
2.1	Мультфильм «Мои осенние цветы»	8	1	7	текущий	демонстрация работы
2.2	Мультфильм «Жизнь бабочек и птиц».	12	2	10	текущий	демонстрация работы
2.3	Мультфильм «Жизнь животных»	12	2	10	текущий	демонстрация работы
2.4	Мультфильм «Забавные человечки»	12	2	10	текущий	демонстрация работы
3	Раздел 3. Создание мультфильмов					
3.1	Основы объемной анимации	20	4	16	текущий	тест
3.2	Мультфильм «Новогодняя сказка»	20	2	18	промежуточный	демонстрация работы
3.3	Пластилиновая анимация	20	4	16	текущий	демонстрация работы
3.4	Рисованный мультфильм «Деревья»	10	1	9	текущий	демонстрация работы
3.5	Участие в выставках и конкурсах	5	0	5	итоговый	презентация работ
3.6	Заключительное занятие	1	0	1	итоговый	тестирование, награждение
	Всего:	144	28	116		

УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН второго года обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Знакомство со средой Flash MX					
1.1	Вводное занятие (инструкция по Т.Б.)	1	1	0	вводный	собеседование
1.2	Интерфейс среды Flash MX	12	4	8	текущий	опрос
1.3	Изобразительные инструменты среды Flash MX	12	4	8	текущий	тест
2	Раздел 2. Работа в среде Flash MX					
2.1	Графические преобразования объектов	12	2	10	текущий	опрос
2.2	Техника создания текста	10	2	8	текущий	опрос
2.3	Приемы анимации	28	4	24	текущий	опрос
2.4	Механизм слоёв	18	4	14	текущий	опрос
	Раздел 3. Создание роликов					
3.1	Основы композиции.	12	2	10	текущий	тест
3.2	Создание Flash- ролика.	28	4	24	промежуточный	демонстрация работы
3.3	Участие в выставках и конкурсах	10	0	10	итоговый	презентация работ
3.4	Заключительное занятие	1	0	1	итоговый	тестирование, награждение
	Всего:	144	27	117		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

первый год обучения

Раздел 1. Введение в мультипликацию.

Тема 1.1. Вводное занятие.

Организационные вопросы. Техника безопасности на занятиях. Традиции и особенности занятий по программе.

Тема 1. 2. Знакомство с историей мультипликации.

Теория. Понятия мультипликация и анимация.

Зарождение мультипликации. Китайский театр теней. Изобретение простейших устройств мультипликации: волшебный фонарь («laterna

magica»), фильмоскоп, фенакистископ, стробоскоп, зоотроп, кинематоскоп, фазатрон, праксиноскоп.

Практика. Задания:

1. Проведение тематических игр после ознакомления со студией «Союзмультфильм», Творческого объединения «Экран». Современная мультипликация. Демонстрация мультфильмов.

2. Проведение тематических игр после ознакомления с киностудией Уолта Диснея и его персонажей. Демонстрация одного мультфильма студии. Многосерийный мультфильм «Том и Джерри» и его создатели Джозеф Барбера и Уильям Ханна. Демонстрация серии из мультфильма «Том и Джерри».

3. Изготовление одного из простейших устройств мультипликации.

Тема 1.3. Основные графические средства мультипликации.

Теория. Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.). Прямая линия, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Волшебные превращения линий. Графические материалы: сепия, уголь и т.д.

Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.

Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы. Одноточечная и двухточечная перспектива. Средства композиции (линия, линейная и воздушная перспектива). Цветовая перспектива, светотень; штриховка (штрих); пятно (тональное и цветное).

Практика. Задания:

1. Выполнение упражнений по проведению линий разной толщины, с разным нажимом, разными инструментами и материалами.

2. Воспроизведение линий. Разновидности линий. Рисование линий в различных техниках рисования. Изображение причудливых линий.

3. Изображение героев сказки с помощью выразительной линии.

4. Изображение пятна. Игра с пятнами - фантазия и творчество. Составление композиции из ритмичных и последовательных пятен. Работа графическими и живописными материалами; цветовая растяжка, графические упражнения (линией, штрихом, пятном, силуэтом и др.).

Тема 1.4. Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.

Теория. Спектральный анализ цвета. Главное о цветовом круге. Теплые и холодные тона. Основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные, сближенные цвета. Фигура человека в пейзаже; выбор положения листа в зависимости от сюжета; жанр пейзажа. Цвет и характер героев.

Просмотр мультипликационных фильмов, обсуждение, рассуждение об использовании цвета, о значении цвета и его основных свойствах.

Практика. Задания:

1. Рисование сюжетов, отдельных персонажей, передача в цвете.
2. Знакомство с правилами работы акварельными и гуашевыми красками.
3. Передача выразительности с помощью цвета. Игра цветом как выражение эмоций. Изображение радуги. Основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные, сближенные цвета.

Раздел 2. Приемы анимации.

Тема 2.1. Мультфильм «Мои осенние листья».

Теория. Знакомство с понятиями мультипликации: кадр, ракурс, раскадровка. Как получить «ожившего» (анимация) героя.

Практика. Задания:

1. Нарисовать осенние листья.
2. Придумать сюжет на тему осенних листьев. Составить простейшую раскадровку мультфильма.
3. Съёмка и монтаж мультфильма с осенними листьями.

Тема 2.2. Мультфильм «Жизнь бабочек и птиц».

Теория. Ознакомление с техникой съёмки «перекладка». Знакомство с понятием – шарнирная марионетка.

Практика. Задания:

1. Придумать сюжет на тему бабочек или птиц. Составить раскадровку мультфильма.
2. Создание фона мультфильма.
3. Съёмка и монтаж мультфильма с бабочками или птицами.

Тема 2.3. Мультфильм «Жизнь животных».

Теория. Строение и пропорции части тела животных. Основные формы животного – туловище, шея, голова, ноги. Передача движения.

Практика. Задания:

1. Эскиз и барельеф животного.
2. Придумать сюжет мультфильма с животным. Составить раскадровку мультфильма.
3. Создание фона мультфильма.
4. Съёмка и монтаж мультфильма с животными.

Тема 2.4. Мультфильм «Забавные» человечки.

Теория. Изучение пропорций человека. Красота в статике и динамике. Фигура человека в движении. Спорт.

Практика. Задания:

1. Аппликация фигуры человека в различных положениях.
2. Лепка фигуры человека.
3. Придумать сюжет на тему спортивного зала.
4. Создание фона мультфильма.
5. Съёмка и монтаж мультфильма на тему спортивного зала.

Раздел 3. Создание мультфильмов.

Тема 3.1. Основы объемной анимации.

Теория. Особенности объёмной анимации. Техника съёмки объемных мультфильмов.

Практика. Задания:

1. Эскиз и лепка сказочного героя по выбору.
2. Создание простейшей куклы – марионетки.
3. Придумать сюжет на тему народной сказки.
4. Создание декораций для объемного мультфильма.
5. Съёмка и монтаж объемного мультфильма.
6. Наложение звука.

Тема 3.2. Мультфильм «Новогодняя сказка».

Дети приносят куклы Дед Мороза и Снегурочки и других персонажей.

Теория. Техника покадровой съёмки.

Практика. Задания:

1. Написать сценарий на новогоднюю тематику.
2. Сделать план раскадровки и съёмки на фотоаппарат.
3. Создать мультфильм на новогоднюю тематику.

Тема 3.3. Пластилиновая анимация.

Теория. Особенности материала пластилина. Основы пластилиновой лепки. Приёмы работы с пластилином. Особенности съёмки пластилиновой мультипликации.

Практика. Задания:

1. Выполнение изделий самых простых объемных форм: шара, конуса, цилиндра и жгута.
2. Создание плоскостного натюрморта из цветного пластилина.
3. Съёмка и монтаж растущего цветка.
4. Придумать сюжет на тему безопасности на дорогах.
5. Создание фона для пластилинового мультфильма.
6. Создание своих пластилиновых героев мультфильма.
7. Съёмка и монтаж пластилинового мультфильма.

Тема 3.4. Рисованный мультфильм «Деревья».

Из всех рисунков деревьев на тонированной бумаге коллективно выбирается рисунок, на основе которого дети создают рисованный

мультфильм. Объектами «оживления» становятся сами деревья, птички, зайчики. Каждому ученику дается «оживление» своего персонажа при помощи кальки и белой тонкой бумаги. Педагог, используя компьютерные программы с послойным монтажом, монтирует вместе с детьми рисованный мультфильм.

Тема 3.5. Участие в выставках, конкурсах.

Репетиция конкурсных презентаций. Разбор результатов участия в конкурсах.

Тема 3.6. Заключительное занятие.

Подведение итогов работы и определение перспектив на следующий год.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

второй год обучения

Раздел 1. Знакомство со средой Flash MX.

Тема 1.1. Вводное занятие.

Организационные вопросы. Техника безопасности на занятиях. Традиции и особенности занятий по программе.

Тема 1.2. Интерфес среды Flash MX.

Теория. Элементы рабочего окна. Элементы временной диаграммы.

Классификация кадров фильма и их отображение на временной диаграмме. Инспектор свойств объектов.

Практика. Создание различных кадров.

Создание объектов, их преобразование, изменение их свойств.

Тема 1.3. Изобразительные инструменты.

Теория. Инструменты рисования: Line, Oval, Rectangle, Pen, Pencil

Инструменты заливки: Brush, Eraser, Ink Bottle, Paint Bucket

Классификация заливок, управление заливками, панели Color Mixer и Color Swatches.

Практика. Рисование освещенных объектов при помощи градиентной заливки.

Создание изображения с использованием растровых заливок.

Раздел 2. Работа в среде Flash MX

Тема 2.1. Графические преобразования объектов.

Теория. Использование основных инструментов. Обводка и заливка. Выделение объектов. Выравнивание объектов. Кривые Безье. Группировка объектов. Сохранение и открытие документа Flash.

Практика. Создание эффекта «узорной плитки» в перспективе, «скрюченный домишко».

Тема 2.2. Техника создания текста.

Теория. Управление свойствами статического текста. Применение графических преобразований к тексту.

Практика. Создание рекламных баннеров в стандартном формате и формате «небоскреб».

Тема 2.3. Приемы анимации.

Теория. Классификация анимации во Flash. Создание, редактирование и особенности применения покадровой анимации.

Создание, модификация и особенности автоанимации перемещения.

Создание, модификация и особенности автоанимации трансформирования.

Использование узловых точек в автоанимации.

Практика. Создание фильма с использованием покадровой анимации.

Создание фильма с использованием автоанимации перемещения.

Создание фильма с использованием автоанимации трансформирования.

Создание фильма с использованием всех типов анимации.

Тема 2.4. Механизм слоёв.

Теория. Понятие слоя, использование слоев. Управление свойствами слоев.

Практика. Создание и использование слоя-маски. Анимирование слоя-маски и маскированных слоев.

Раздел 3. Создание роликов.

Тема 3.1. Основы композиции.

Теория. Выделение композиционного центра.

Многообразие видов композиции: от центра, от угла, симметричная и т.д. Композиционное построение в Flash-фильме.

Практика. Создание видовой композиции для Flash-фильма.

Тема 3.2. Создание своего Flash-ролика.

Практика. Придумать сценарий обучающего Flash-ролика, несущего в себе ценную и интересную информацию в нестандартной, легко запоминающейся форме. При создании данных материалов будут работать в группе, что будет способствовать развитию умения общаться, развитию коммуникабельности и толерантности, умения оценить деятельность группы и свою собственную. Так же в процессе создания роликов на различную тематику дети могут заниматься и исследовательской деятельностью, находясь в поиске материала для наполнения ролика содержанием, (это могут быть, например, ролики по обозрению исторических событий, исследования по проблемам экологии и т.д.). Приемы и подходы при

создании ролика будут такими же, как и при создании мультфильма. Здесь инструментом создания произведения является компьютер.

Тема 3.3. Заключительное занятие.

Репетиция конкурсных презентаций. Разбор результатов участия в конкурсах.

Тема 3.4. Заключительное занятие.

Подведение итогов работы и определение перспектив на следующий год.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия проходят в хорошо освещенном классе.

Для проведения занятий необходимо следующее оборудование и материалы:

- цифровой фотоаппарат;
- штатив;
- компьютер с соответствующими программами обработки и монтажа отснятого материала;
- пластилин, пластик для лепки голов и конечностей кукол;
- фанера, пенопласт, деревянные бруски и рейки;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения, расположенные с двух сторон от декораций;
- краски, ткани;
- микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- два ноутбука и присоединенные к ним мониторы.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

При изучении тем программы используются следующие материалы:

1. Видеоматериалы студии "Союзмультфильм".
2. Альбом репродукций «Русская живопись в музеях РСФСР».
3. Иллюстрации книги Свириной А.Б. "Большая охота". М.:Малыш, 1966. - 96 с.
4. Иллюстрации «Книга будущих командиров» Митяева А.В. . М. Молодая гвардия:, 1974. – 448 с., [Электронный ресурс] URL: <https://www.litmir.me/bd/?b=170126>. (Дата обращения: 24.01.2018).

5. Каталог выставки «Древнее искусство греческих островов». ГМИИ им. А.С. Пушкина.

6. Иллюстрированный самоучитель «Macromedia Flash – самоучитель». [Электронный ресурс] URL: <http://lib.qrz.ru/book/export/html/28252>. (Дата обращения: 24.01.2018).

7. Macromedia Flash Fujfessional 8. [Электронный ресурс] URL: <http://macromedia-f-ru.1gb.ru/p139aa1.html>. (Дата обращения: 24.01.2018).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алпатов М.В. Немеркнувшее наследие. - М.: Искусство, 1990. – 304 с.
2. Амонашвили Ш.А. Педагогическая симфония. М., 2002. – 665 с.
3. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.:Искусство, 1974. –315 с.
4. Асенин С. Волшебники экрана. М.: Искусство, 1974. – 280 с.
5. Асенин С. Мир мультфильма. М.: Искусство, 1986. – 288 с.
6. Алексеева Н.В., Артюшин Л.Ф. Цветной фильм. М.: Искусство, 1981. – 175 с., 20 л. ил.
7. Бартон К. Как снимают мультфильмы. М., 1971. – 85 с.
8. Блонский П.П. Избранные педагогические и психологические сочинения. М., 1979.-174с.
9. Боголюбов Н.С. Скульптура на занятиях в школьном кружке. М., 1986. – 128 с., ил.
10. Васильева Т.В.. Видеокурс. Уч. Метод материалы. – Хабаровск: ТГУ, 2012. – 32 с.
11. Волков А.А. Мультипликационный фильм. М., 1974. – 40 с.
12. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству. -М., 1982. –144 с.
13. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк: книга для учителя. М., 1990. – 93 с.
14. Горичева В.С. Куклы. Ярославль. 1999. – 192 с.
15. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. М., 1980.- 324 с.
16. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. М., 1990.- 175 с.
17. Лотт Дж. Flash. Сборник рецептов. Питер, 2007 г.– 544 с.
18. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве./ Сост. С.В.Асенин. М., 1983.- 207 с., ил.
19. Слепченко Ксения. Macromedia Flash 8 Professional на примерах. БХВ-Петербург, 2006 г. – 416 с.