

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ  
«МУРМАНСКИЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Н.Е. МОМОТА»  
ЦЕНТР ОПЕРЕЖАЮЩЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ  
МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**СОГЛАСОВАНО**  
Педагогическим советом

**Протокол № 3**  
**« 06 » октября 2022 г.**

**УТВЕРЖДАЮ:**  
Директор  
\_\_\_\_\_/В.А. Мишев /  
**Приказ № 673**  
**«01» октября 2022 г.**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**СОЗДАНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА В  
ТЕХНИКЕ STOP MOTION**

**г. Мурманск**  
**2022**

# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЗДАНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА В ТЕХНИКЕ STOP MOTION

**Направленность программы:** Художественная

**Категория слушателей:** Школьники 11-14 лет

**Объем:** 16 академ. часов

**Срок:** 1 месяц

**Форма обучения:** Очная

**Организация процесса обучения:** Единовременно (непрерывно)

Дополнительная общеразвивающая программа «Создание мультипликационного фильма в технике Stop Motion» направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся, профессиональную ориентацию обучающихся, создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся. Технология мультипликации подразумевает изготовления множества рисунков, а благодаря их быстрому и последовательному просмотру происходит иллюзия оживление картинки. Однако в анимации важно не просто оживить какие-либо объекты, тут важно одушевление самой картины, т.е. вложить душу в образы, вызвать чувства и эмоции, сотворить личность. В процессе анимационного творчества у ребёнка идёт постоянный контакт с преподавателем. Вместе с ним он осваивает огромный запас анимационных техник и всевозможных выразительных средств.

Разработчик(и): Собинина Оксана Васильевна

Организация: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Мурманской области "Мурманский строительный колледж имени Н.Е. Момота"

Рассмотрено на заседании

Методического совета

Центра опережающей профессиональной подготовки

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ Г.

Председатель \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

## Оглавление

1. Общая характеристика программы .....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы .....	4
1.2. Цели реализации программы .....	4
1.3. Требования к слушателям .....	4
1.4. Требования к результатам освоения программы .....	4
1.5. Форма документа.....	4
2. Учебный план .....	5
3. Календарный учебный график.....	6
4. Программы учебных модулей.....	7
5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	8
5.1. Материально-техническое обеспечение .....	8
5.2. Кадровое обеспечение .....	8
5.3. Организация образовательного процесса .....	8
5.4. Информационное обеспечение обучения .....	8
6. Контроль и оценка результатов освоения программы .....	9
Бланк согласования программы.....	10
Фонд оценочных средств.....	11

## **1. Общая характеристика программы**

### **1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы**

Нормативно- правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Закон об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствующих профессиональных стандартов (утверждены Министром образования и науки Российской Федерации 22.01.2015 г. № ДЛ-1/05вн).

### **1.2. Цели реализации программы**

Развитие личностной мотивации детей через создание мультфильма, повышение нравственности и духовности.

### **1.3. Требования к слушателям**

Школьники 11-14 лет

### **1.4. Требования к результатам освоения программы**

Результатом освоения программы является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.
ПК 2.1	Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения фоновой части анимационного фильма.
ПК 3.1	Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения анимации.

### 1.5. Форма документа

По результатам освоения программы выдается: Сертификат

## 2. Учебный план

Наименование компонентов программы	Объем программы (академические часы)							
	Всего	В том числе с применением ДОТ и ЭО	Самостоятельная работа	Консультация	Нагрузка во взаимодействии с преподавателями			
					Теоретическое обучение	Практические и лабораторные работы	Практика (стажировка)	Промежуточная аттестация, форма
<b>Модуль 1</b> Знакомство с историей, основами и принципами анимации.	4				2	1		1, Зачёт
<b>Модуль 2</b> Написание сценария и создание декораций для мультфильма.	6				1	4		1, Зачёт
<b>Модуль 3</b> Съёмка мультфильма	5				1	3		1, Зачёт
<b>Итоговая</b>	1							Зачет

<b>аттестация</b>								
<b>Итого по программе</b>	16							



### 3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Вид учебной нагрузки	Временные параметры (месяц)				Всего
		1	2	3	4	
<b>Модуль 1</b> Знакомство с историей, основами и принципами анимации.	Аудиторное обучение	2	1			3
	Промежуточная аттестация		1			1
<b>Модуль 2</b> Написание сценария и создание декораций для мультфильма.	Аудиторное обучение		2	2	1	5
	Промежуточная аттестация				1	1
<b>Модуль 3</b> Съемка мультфильма	Аудиторное обучение			2	2	4
	Промежуточная аттестация				1	1
<b>Итоговая аттестация</b>	Зачет				1	1
<b>Итого в неделю</b>		2	4	4	6	16

#### 4. Программы учебных модулей

##### 4.1. Модуль 1. Знакомство с историей, основами и принципами анимации.

Содержание модуля “Знакомство с историей, основами и принципами анимации” направлено на получение знаний об основных этапах развития мультипликации.

##### 4.1.1. Цели реализации модуля

Знакомство с основами анимации (драматургия, различные техники анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма)

##### 4.1.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

Разработка анимационных проектов

**- знать:**

- правила безопасности труда, требования к организации рабочего места,
- историю мультипликации,
- названия и приемы работы с программным обеспечением,

**- уметь:**

- планировать этапы своей работы,
- применять различные виды декоративного творчества,

##### 4.1.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Знакомство с историей, основами и принципами анимации."	<b>Содержание:</b> История мультипликации. Создание тауматропа своими руками. Принципы анимации. Просмотр мультипликационных фильмов в разных техниках, обсуждение. Создание мини-мультика без монтажа. Профессии в анимации.	3
	<i>Лекция</i> Знакомство с историей, основами и принципами анимации.	2
	<i>Практическое занятие</i> Просмотр мультипликационных фильмов в разных техниках, обсуждение. Создание мини-мультика без монтажа	1
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Тест	1
<b>Итого:</b>		4

#### 4.1.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Учебная аудитория Лекторий	1 Акустическая система BEHRINGER B115D 2 Доска для интерактивного проектора с магнитно-маркерным покрытием 3 ЖК-панель профессиональная Philips 55BDL3550Q/00 55" 4 Проектор Hitachi LP-TW3001 5 Стол 6 Стул 7 Экран для проектора Cactus Wallscreen  1 Пакет Microsoft Office 2016 (Word 2016, Excel 2016)

#### 4.1.5. Кадровое обеспечение

Образовательный процесс по программе обеспечивается научно-педагогическими

кадрами, имеющими среднее специальное или высшее образование, соответствующее профилю программы или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере и систематически занимающимися научно-методической деятельностью.

#### **4.1.6. Организация образовательного процесса**

Теоретическое и практическое обучение

#### **4.1.7. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки - Методическое пособие - Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2010 г

Дополнительная литература:

1. Воронова, А. Арт-терапия для детей и их родителей: Психологический практикум / А. Воронова. – Ростов на Дону. : Феникс, 2013.

#### **4.1.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля**

<b>Результат освоения программы</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
ПК 1.1 Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.	знать: правила безопасности труда, требования к организации рабочего места, историю мультипликации, названия и приемы работы с программным обеспечением уметь: планировать этапы своей работы, применять различные виды декоративного творчества,

Форма и вид аттестации по модулю:

Зачет, тест.

#### **4.2. Модуль 2. Написание сценария и создание декораций для мультфильма.**

Содержание модуля "Написание сценария и создание декораций для мультфильма" направлено на получение знаний о принципах создания кукольной марионетки,

особенностей создания фонов и декораций.

#### 4.2.1. Цели реализации модуля

Формирование знаний и умений у детей школьного возраста для написания сценария и создания декораций для мультипликационных фильмов.

#### 4.2.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 2.1	Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения фоновой части анимационного фильма.

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

*Применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации*

**- знать:**

- принципы написания сценария,
- принципы создания кукольной марионетки, особенности создания фонов и декораций

**- уметь:**

- писать сценарий будущего мультфильма,
- создавать героев и фонов из бумаги,
- рисовать раскадровки.

#### 4.2.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Тема "Написание сценария и создание декораций для мультфильма"	<b>Содержание:</b> Описание главных героев (понятие драматургии, трехчастная драматургия). Понятие сценария, сюжетной линии. Разбор главных героев: мимика, характерные жесты, поведение в конкретной ситуации Работа над раскадровкой. Работа над созданием героев: прорисовка в различных ракурсах, прорисовка эмоций. Разработка фонов и декораций.	5
	<i>Лекция</i> Описание главных героев (понятие драматургии, трехчастная драматургия). Понятие сценария, сюжетной линии.	1
	<i>Практическое занятие</i> Работа над созданием героев: прорисовка в различных ракурсах, прорисовка эмоций. Разработка фонов и декораций	4
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Практическая работа	1
<b>Итого:</b>		6

#### 4.2.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Учебная аудитория Лекторий	1 ЖК-панель профессиональная Philips 55BDL3550Q/00 55" 2 Проектор Hitachi LP-TW3001 3 Экран для проектора Cactus Wallscreen  1 Пакет Microsoft Office 2016 (Word 2016, Excel 2016)

#### 4.2.5. Кадровое обеспечение

Образовательный процесс по программе обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими среднее специальное или высшее образование, соответствующее профилю программы или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере и систематически занимающимися научно-методической

деятельностью.

#### **4.2.6. Организация образовательного процесса**

Теоретическое и практическое обучение

#### **4.2.7. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации: учеб. пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации / П. И. Анофриков. - 2-е изд. – М. 2011.

#### **4.2.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля**

<b>Результат освоения программы</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>
ПК 2.1 Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения фоновой части анимационного фильма.	знать: технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения уметь: применять различные виды декоративного творчества, подбирать цветовое оформление сюжета, работать с программным обеспечением,

Форма и вид аттестации по модулю:

Практическая работа

### **4.3. Модуль 3. Съёмка мультфильма**

Содержание модуля "Съёмка мультфильма" направлено на получение знаний об основных этапах создания мультфильма.

#### **4.3.1. Цели реализации модуля**

Получение знаний и умений о принципах техники Stop Motion.

#### **4.3.2. Требования к результатам освоения модуля**

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 3.1	Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения анимации.

В результате освоения модуля слушатель должен:

**- иметь практический опыт:**

*Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа*

**- знать:**

- этапы создания анимационного мультфильма,
- различные виды декоративного творчества в анимации,
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др.

**- уметь:**

- применять различные виды декоративного творчества,
- подбирать цветовое оформление сюжета,
- работать с программным обеспечением,
- создавать мультфильм,
- работать в группах и индивидуально.

### 4.3.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работы. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3



Тема "Съемка мультфильма"	<b>Содержание:</b> Съемка мультфильма. Запись звуковой дорожки и работа со звуковым сопровождением.	4
	<i>Лекция</i> Принципы техники Stop Motion	1
	<i>Практическое занятие</i> Съемка мультфильма	3
<b>Промежуточная аттестация</b>	Зачёт Съемка и озвучка мультфильма.	1
<b>Итого:</b>		5

#### 4.3.4. Материально-техническое обеспечение

<b>Кабинет (лаборатория), мастерская</b>	<b>Оборудование и технические средства обучения</b>
Учебная аудитория Лекторий	1 Доска для интерактивного проектора с магнитно-маркерным покрытием 2 ЖК-панель профессиональная Philips 55BDL3550Q/00 55" 3 Проектор Hitachi LP-TW3001 4 Стол 5 Стул 6 Экран для проектора Cactus Wallscreen  1 Пакет Microsoft Office 2016 (Word 2016, Excel 2016)

#### 4.3.5. Кадровое обеспечение

Образовательный процесс по программе обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими среднее специальное или высшее образование, соответствующее профилю программы или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере и систематически занимающимися научно-методической деятельностью.

#### 4.3.6. Организация образовательного процесса

Теоретическое и практическое обучение

#### 4.3.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации: учеб. пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации / П. И. Анофриков. - 2-е изд. – М. 2011.

Дополнительная литература:

1. Макки, Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Р. Макки. - 2011
2. Тихонова, Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации - Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2011 г.

#### 4.3.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 3.1 Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения анимации.	знать: этапы создания анимационного мультфильма, различные виды декоративного творчества в анимации, новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др уметь: работать с программным обеспечением, создавать мультфильм, работать в группах и индивидуально.

Форма и вид аттестации по модулю:

Практическая работа

## 5. Организационно-педагогические условия реализации программы

### 5.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Учебная аудитория Лекторий	1 Акустическая система BEHRINGER B115D 2 Доска для интерактивного проектора с магнитно-маркерным покрытием 3 ЖК-панель профессиональная Philips 55BDL3550Q/00 55" 4 Проектор Hitachi LP-TW3001 5 Стол 6 Стул 7 Экран для проектора Cactus Wallscreen  1 Пакет Microsoft Office 2016 (Word 2016, Excel 2016)

### 5.2. Кадровое обеспечение

Образовательный процесс по программе обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими среднее специальное или высшее образование, соответствующее профилю программы или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере и систематически занимающимися научно-методической деятельностью.

### 5.3. Организация образовательного процесса

Теоретическое и практическое обучение

#### **5.4. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки - Методическое пособие - Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2010 г
2. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации: учеб. пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации / П. И. Анофриков. - 2-е изд. – М. 2011.
3. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации: учеб. пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации / П. И. Анофриков. - 2-е изд. – М. 2011.

Дополнительная литература:

1. Воронова, А. Арт-терапия для детей и их родителей: Психологический практикум / А. Воронова. – Ростов на Дону. : Феникс, 2013.
2. Макки, Р. История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Р. Макки. - 2011
3. Тихонова, Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации - Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2011 г.

## 6. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1 Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.	знать: правила безопасности труда, требования к организации рабочего места, историю мультипликации, названия и приемы работы с программным обеспечением уметь: планировать этапы своей работы, применять различные виды декоративного творчества,
ПК 2.1 Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения фоновой части анимационного фильма.	знать: технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения уметь: применять различные виды декоративного творчества, подбирать цветовое оформление сюжета, работать с программным обеспечением,
ПК 3.1 Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах для выполнения анимации.	знать: этапы создания анимационного мультфильма, различные виды декоративного творчества в анимации, новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др уметь: работать с программным обеспечением, создавать мультфильм, работать в группах и индивидуально.

### Контроль и оценка результатов освоения программы:

проводится в форме практического занятия, которое включает в себя:

- просмотр готового мультипликационного фильма,
- обсуждение увиденного, выводы о проделанной работе,
- диагностика – тест креативности Торренса (заключительный)

Итоговая аттестация по программе: Зачет, Практическая работа, просмотр и анализ мультипликационного видео.

## Бланк согласования программы

### Создание мультипликационного фильма в технике Stop Motion

Наименование организации заказчика	
ФИО и должность представителя заказчика	
Замечания	
Предложения	

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ Г.

## **Фонд оценочных средств**

Приложение №1

## **Фонд оценочных средств**

для проведения аттестации по

Дополнительная общеразвивающая программа

**«Создание мультипликационного фильма в технике Stop Motion»**

г. Мурманск, 2022

### Комплект оценочных средств

Перечень заданий по программе:

- Тесты для текущего, промежуточного контроля знаний, Модуль 1;
  - Темы круглых столов, дискуссий, дебатов, Модуль 3;
  - Примеры практических заданий и т.д, Модуль 2.
1. г. Мурманск Центр опережающей профессиональной подготовки ,ул. Инженерная 2а/1, учебная аудитория.
  2. Максимальное время выполнения задания: 1 час.
  3. Слушатель может воспользоваться расходные материалы, литературой и другие источники, информационно-коммуникационные технологии

**Итоговая аттестация** проводится в форме практического занятия, которое включает в себя:

- просмотр готового мультипликационного фильма,
- обсуждение увиденного, выводы о проделанной работе,
- диагностика – тест креативности Торренса (заключительный).



## Тест. Модуль 1

1. От какого латинского слова образовано слово «анимация»?

- А) смех
- Б) рисунок
- В) душа
- Г) фильм

2. В 1892 году Эмиль Рейно создал:

- А) стробоскоп
- Б) праксиноскоп
- В) микроскоп
- Г) стетоскоп

3. В 1908 году был снят первый анимационный фильм. В какой стране?

- А) Китай
- Б) Италия
- В) Россия
- Г) Франция

4. Кто стал главными героями первого кукольного мультфильма русского режиссера Владислава Старевича «Прекрасная Люкайда»?

- А) мыши
- Б) насекомые
- В) лошади
- Г) люди

5. Сколько принципов анимации придумал Уолт Дисней?

- А) 3
- Б) 10

В) 6

Г) 12

6. Художник-постановщик – это:

А) человек, который организует театральную постановку

Б) человек, который создает образы героев

В) человек, который снимает мультфильм

Г) человек, который придумывает танец

7. Как называется вид анимации, где для декораций используют вырезки из журналов?

А) коллажная

Б) журнальная

В) бумажная

Г) перекладная

8. Как называется этап создания мультфильма, когда готовый сценарий зарисовывают в виде небольших набросков?

А) создание героев

Б) создание декораций

В) раскадровка

Г) съемка

9. Сколько времени в среднем продолжается работа над одним мультфильмом?

А) 1 час

Б) 1 месяц

В) 6 месяцев

Г) 1 год

10. Как называется технология создания мультфильма, когда персонажи – живые люди?

- А) пикселяция
- Б) театрализация
- В) стоп моушн
- Г) перестановка

### Модуль 2. Практическое задание.

Создание декораций и марионеток из бумаги. **Написание сценария и создание декораций для мультфильма.**

<b>Как мы строим героя</b>	
<b>1</b> Описание внешности	<b>5</b> Отношения к герою других персонажей
<b>2</b> Установочные данные (в стиле протокола или личного дела)	<b>6</b> Мысли героя, если они есть
<b>3</b> Мнение писателя (которое не всегда совпадает с читательским)	<b>7</b> Речи героя
<b>4</b> Проблемы и поступки (герой обязан что-то делать, и устоять при этом)	<b>8</b> Третье измерение текста (когда герой вдруг действует независимо от плана автора)

**Н.Басов «Творческое саморазвитие, или как написать роман» [vk.com/forwriters](https://vk.com/forwriters)**

### Модуль 3. Создание мультфильма.

Практическое задание: Создание собственного мультипликационного фильма

1. Создание режиссерского сценария и раскадровки по нему.

2. Съемка семестрового мультфильма в команде. Распределение ролей в команде.
3. Разделение и чередование обязанностей. Следование производственному плану.
4. Полная разработка концепции мультфильма и ведение проекта до конца.