

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования
город-курорт Анапа
Структурное подразделение «Школа креативных индустрий»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
МБУДО ДМШ № 1

Протокол № 5
от 26 марта 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУДО ДМШ № 1

_____ М.И. Сизова

от «_____» _____ 20____ г.

Сизова
Марина
Ивановна

Digitally signed by Сизова Марина Ивановна DN:
C=RU, S=Краснодарский край, L=Анапа,
T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""
ДЕТСКАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА № 1""
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА", SNILS=05938203680,
INN=230106759635,
E=marina-sizova-1974@mail.ru, C=Марина
Ивановна, SN=Сизова, CN=Сизова Марина
Ивановна
Reason: I am the author of this document
Location: your signing location here Date:
2026-03-26 10:34:15
Foxit Reader Version: 9.7.2

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Анимация и 3D графика»**

Направленность: техническая и художественная
Обучающиеся: 5-11 классов
Срок реализации программы: 2 года

1. Пояснительная записка

1.1. Общая характеристика программы

Рабочая программа «Анимация и 3D графика» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) структурного подразделения «Школа креативных индустрий» (далее – ШКИ) муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа (далее – Учреждение), адаптирована и составлена на основе рекомендуемой Министерством культуры Российской Федерации программы «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии», созданной авторским коллективом Учреждения.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 08.03.2026) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом Российской Федерации от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ (ред. От 24.06.2025 г) «О персональных данных»;
- Указа Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»,
- Указа Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629);
- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа.
- Локальными актами Учреждения, регламентирующими организацию образовательного процесса.

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы.

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года. Объем аудиторных часов:

1 год обучения – 34 часа;

2 год обучения – 170 часов.

Продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут. Форма обучения – очная.

Рабочая программа «Анимация и 3D графика» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений 5-11 классов, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

1.3. Актуальность программы

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий через один из самых востребованных и зрелищных видов искусства - анимацию. Программа позволяет сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также помогает популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

В ШКИ реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D-графики, фото- и видеопроизводства, звукорежиссуры, современной электронной музыки, цифровых технологий VR и AR. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (анимация), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - последовательное погружение в одно из направлений ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

1.4. Цели и задачи программы

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлению анимации путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- изучить историю развития анимации и эволюцию технологий;
- освоить этапы производства творческих продуктов: препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- освоить 12 принципов анимации и базовые законы движения;
- изучить аналоговые и цифровые техники анимации (перекладка, пластилин, рисованная, 3D-анимация);
- освоить интерфейс и базовые инструменты программ Blender, Cinema 4D и Callipeg;
- изучить основы режиссуры, сценарного мастерства и раскадровки;
- изучить основные этапы и принципы создания анимационного проекта;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе, следуя разработанному плану и идее;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- Развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные задачи:

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;
- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность,

организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;

- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

1.5. Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их
- содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;

- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для моделирования и анимации, базовые законы движения;
- обучающийся отработает 12 принципов анимации
- обучающийся знает историю 2D и 3D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 3D и 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing,
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподавания анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма.
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

1.6. Материально-техническое обеспечение

Студия анимации и 3d графики: студия предназначена для проведения занятий по различным направлениям анимации и 3D графики, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, программное обеспечение, фотоаппараты, набор объективов, набор фотографических фонов, штативы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теори я	Практик а	Всего	
1	Знакомство. Правила безопасности при работе с оборудованием. Что такое анимация.	2	0	2	Сессия «вопрос – ответ». Обсуждение результатов дня.
2	История мультипликации и первая анимация.	2	0	2	Дискуссия, практическое освоение
3	Тайминг в анимации. Непрерывное движение. 12 принципов анимации.	1	0	1	Сессия «вопрос – ответ». Обсуждение результатов дня.
4	Аналоговые техники анимации.	1	2	3	Практическая работа

					Просмотр и анализ работ
5	Изучение интерфейса Cinema 4D. Основы навигации.	1	2	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
6	Изучение интерфейса Callipeg. Основы навигации.	1	2	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
7	Изучение техники перекладки.	1	2	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
8	Основы режесуры.	2	1	3	Дискуссия, практическое освоение
9	Жанры анимации, короткий метр и его особенности.	1	0	1	Просмотр и дискуссия
10	Препродакшн. Раскадровка. Аниматик. Производственный план.	0	2	2	Просмотр и анализ работ
11	Продакшн. Постановка анимации.	0	9	9	Практическая работа.
12	Постпродакшн. Монтаж.	1	1	2	Практическая работа.
	ИТОГО:	13	21	34	

Содержание программы

Тема 1. Знакомство. Правила безопасности при работе с оборудованием. Что такое анимация.

Анимация как иллюзия движения (. Понятия: кадр, FPS, ключевые позы и промежуточные фазы. Виды: 2D, стоп-моушн, 3D.

Тема 2. История мультипликации и первая анимация.

Зарождение анимации связано с поиском способов «оживить» неподвижное изображение - от оптических устройств до современных технологий.

Тема 3. Тайминг в анимации. Непрерывное движение. 12 принципов анимации.

Тайминг - количество кадров на действие, передаёт характер, вес и эмоции. Два подхода: прямая анимация и ключевая. 12 принципов

Тема 4. Аналоговые техники анимации.

Аналоговая анимация - создание мультфильмов из физических материалов, компьютер - только для съёмки и монтажа. Основные техники: рисованная (покадровая отрисовка на бумаге), перекладка, пластилиновая, кукольная, сыпучая, рисование по стеклу.

Тема 5. Изучение интерфейса Cinema 4D. Основы навигации.

Обзор рабочего пространства 3D-редактора. Структура окон. Типы редакторов. Горячие клавиши (основные комбинации для навигации и быстрого доступа). Система координат и единицы измерения в 3D-пространстве.

Тема 6. Изучение интерфейса Callipeg. Основы навигации.

Обзор рабочего пространства приложения.

Тема 7. Изучение техники перекладки.

Освоение навыков работы со световым столом. Отработка основных принципов стоп-моушена.

Тема 8. Основы режиссуры.

Режиссёр - главный рассказчик, отвечает за идею, стиль, тайминг, эмоции и монтаж. Отличие от аниматора (смыслы против движения). Этапы: идея (формула «герой + проблема + решение»), сценарий, раскадровка. Композиция: правило третей, ведущие линии, рамка в кадре, контраст, негативное пространство.

Тема 9. Жанры анимации, короткий метр и его особенности.

Жанры анимации: документальная анимация, нарративное и ненарративное кино, видеоарт, анимационные клипы. Короткий метр и его особенности.

Тема 10. Препродакшн. Раскадровка. Аниматик. Производственный план.

Составить производственный план проектного мультфильма: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения).

Тема 11. Продакшн. Постановка-анимация.

Продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение анимационных сцен.

Тема 12. Постпродакшн. Монтаж.

Постпродакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение анимационных сцен в конце каждого занятия. Подготовка презентации проекта.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Повторение и углубление.				
1.1.	Повторение интерфейса Cinema 4D и Callipeg.	2	2	4	Обсуждение. Устный опрос.
1.2.	Повторение 12 принципов анимации. Усложнение упражнений.	2	4	6	Устный опрос.
1.3.	Основы сторителлинга в анимации.	2	2	4	Обсуждение. Устный опрос.
2.	Работа с готовыми моделями и ассетами.				
2.1.	Импорт готовых моделей в Cinema 4D. Библиотеки ассетов.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение
2.2.	Настройка материалов и текстур в Cinema 4D.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
2.3.	Сборка сцены из готовых объектов.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение
3.	Свет, камера, композиция.				

3.1.	Работа со светом в Cinema 4D. Типы источников.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.2.	Работа с камерой: планы, ракурсы, движение камеры.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
3.3.	Композиция кадра в анимации.	1	3	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.	Анимация сцен с готовыми персонажами.				
4.1.	Анимация готового персонажа: походка, бег, прыжки.	2	8	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
4.2.	Анимация эмоций и взаимодействия персонажей.	2	8	10	Индивидуальное задание. Обсуждение.
5.	Физика и спецэффекты.				
5.1.	Симуляция физики в Cinema 4D (ткани, частицы).	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
5.2.	Визуальные эффекты в Cinema 4D (свечение, наложение).	2	6	8	Устный опрос.
5.3.	Симуляция дыма, огня и жидкостей.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.	Продвинутая 2D-анимация				
6.1.	Работа с референсами и ротоскопирование.	2	5	7	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.2.	Анимация циклов: волосы, одежда, хвосты.	2	5	7	Индивидуальное задание. Обсуждение.
6.3.	Анимация эмоций и мимики в 2D.	2	5	7	
7.	Звук и монтаж.				
7.1.	Работа со звуком в анимации: синхронизация.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
7.2.	Монтаж и цветокоррекция в Adobe Premiere.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.	Итоговый проект.				
8.1	Препродакшн итогового проекта.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.2	Сборка сцены, свет, камера.	0	11	11	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.3	Анимация и спецэффекты.	0	14	14	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.4	Постпродакшн, монтаж. Презентация.	0	4	4	Индивидуальное задание. Обсуждение.
8.5	Итоговая рефлексия.	0	2	2	Индивидуальное задание. Обсуждение.
	ИТОГО	39	131	170	

Содержание программы

Раздел 1. Повторение и углубление

Тема 1.1. Повторение интерфейса Cinema 4D и Callipeg. Обзор интерфейсов Cinema 4D (менеджер объектов, панель атрибутов, вьюпорт) и

Callipeg (слои, таймлайн, кисти). Повторение горячих клавиш и жестов. Создание примитивов, настройка сцены, сохранение шаблонов.

Тема 1.2. Повторение 12 принципов анимации. Усложнение упражнений. Углубленный разбор 12 принципов (сжатие/растяжение, подготовка, сквозное движение, дуги). Применение в 2D и 3D.

Тема 1.3. Основы сторителлинга в анимации. Понятие сторителлинга. Структура истории: экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка. Герой и его цель. Конфликт как двигатель сюжета. Визуальный сторителлинг - рассказ истории без слов на примере короткометражных фильмов «Pipe», «Paperman», «La Luna».

Раздел 2. Работа с готовыми 3D-моделями и ассетами в Cinema 4D

Тема 2.1. Импорт готовых моделей в Cinema 4D. Библиотеки ассетов. Форматы файлов (FBX, OBJ, glTF, .c4d), импорт, проверка геометрии, масштабирование. Обзор библиотек Maxon Capsules, Mixamo, Sketchfab.

Тема 2.2. Настройка материалов и текстур в Cinema 4D. Менеджер материалов, настройки цвета, отражения, прозрачности, рельефа. Знакомство с Redshift Material.

Тема 2.3. Сборка сцены из готовых объектов. Принципы построения сцены: композиция, баланс, глубина, передний/средний/задний план. Группировка объектов в менеджере объектов.

Раздел 3. Свет, камера, композиция

Тема 3.1. Работа со светом в Cinema 4D. Типы источников света (Ambient, Omni, Spot, Infinite, Area), тени, мягкость, интенсивность, цвет. Трехточечная схема освещения, контровой свет. Влияние света на настроение.

Тема 3.2. Работа с камерой: планы, ракурсы, движение камеры. Планы (общий, средний, крупный, деталь), ракурсы (верхний, нижний, сбоку), движение камеры (панорама, тревеллинг, наезд, отъезд). Настройка фокусного расстояния, FOV.

Тема 3.3. Композиция кадра в анимации. Правило третей, золотое сечение, ведущие линии, контраст, глубина резкости, негативное пространство. Направляющие и сетка во вьюпорте Cinema 4D.

Раздел 4. Анимация сцен с готовыми персонажами

Тема 4.1. Анимация готового персонажа: походка, бег, прыжки. Использование готовых риггов (Character Builder, Mixamo). Фазы движения (контакт, опускание, проход, подъём). Тайминг, дуги.

Тема 4.2. Анимация эмоций и взаимодействия персонажей. Эмоции через позу, движение, мимику. Взаимодействие персонажей: диалог, совместное действие, контакт. Понятие «сцена» и «дубль». Использование MoGraph для массовых сцен.

Раздел 5. Физика и спецэффекты.

Тема 5.1. Симуляция физики в Cinema 4D. Симуляция твердых тел (Rigid Body), мягких тел (Soft Body), тканей (Cloth), частиц (Particles). Настройка параметров.

Тема 5.2. Визуальные эффекты в Cinema 4D. Свечение (Glow), объемные эффекты, слои рендера (Render Layers) для постобработки.

Тема 5.3. Симуляция дыма, огня и жидкостей. PyroCluster, Turbulence FD, симуляция жидкостей. Настройка параметров, взаимодействие с объектами.

Раздел 6. Продвинутое 2D-анимация

Тема 6.1. Работа с референсами и ротоскопирование. Понятие референсов, их поиск и использование. Ротоскопирование как метод анимации по видео.

Тема 6.2. Анимация циклов: волосы, одежда, хвосты. Вторичное движение (Overlapping Action) и сквозное движение (Follow Through). Законы физики для легких и тяжелых материалов, принцип «волны движения».

Тема 6.3. Анимация эмоций и мимики в 2D. Выражение эмоций через лицо: радость, грусть, гнев, удивление, страх. Изменение бровей, глаз, рта. Использование деформаций.

Раздел 7. Звук и монтаж.

Тема 7.1. Работа со звуком в анимации: синхронизация. Роль звука, типы звуков (речь, шумы, музыка, атмосфера). Поиск бесплатных звуков (FreeSound, Pixabay). Синхронизация с движением.

Тема 7.2. Монтаж и цветокоррекция в Adobe Premiere. Продвинутое техники монтажа: L-cut, J-cut, матч-кат, переходы, скорость видео. Цветокоррекция (Lumetri Color): экспозиция, контраст, цветовая температура, кривые. Создание единой цветовой гаммы.

Раздел 8. Итоговый проект

Тема 8.1. Препродакшн итогового проекта. Выбор темы и жанра (короткий метр, клип, реклама, атмосферная сцена). Разработка идеи, сценарий (1–2 минуты), раскадровка (10–12 кадров). Производственный план.

Тема 8.2. Сборка сцены, свет, камера . Сборка сцены из готовых ассетов, настройка света (трехточечная схема, контровой свет), настройка камеры (план, ракурс, движение), добавление DOF.

Тема 8.3. Анимация и спецэффекты. Анимация персонажей (походка, взаимодействие, эмоции), добавление симуляций (частицы, ткань, дым), контроль тайминга и плавности.

Тема 8.4. Постпродакшн, монтаж. Презентация. Монтаж финального ролика, добавление звука и музыки, цветокоррекция, титры. Финальный рендер в Cinema 4D (Redshift).

Тема 8.5. Итоговая рефлексия. Итоговый тест. Анализ проделанной работы. Самооценка собственного роста.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
2. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
3. Макарова Е. Освободите слона. М.: Издательский дом «Самокат», 2014.
4. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
5. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблишер, 2022. 505 с.
6. Прайс Д. Магия Ріхаг. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
7. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Издательский дом «Самокат», 2017.
8. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
9. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
10. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209 с.
11. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере / Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С. Ижевск: Принт, 2020. 260 с.
12. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2007. 303 с.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре. М.: РИПОЛ классик, 2015. 447 с.
2. Голд Т. Лунный коп. СПб.: Бумкнига, 2016.
3. Дюфер Р., Куэлло Д. Спиноза и попкорн. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 224 с.
4. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
5. Прайс Д. Магия Ріхаг. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
6. Соколов А. Монтаж. Телевидение, кино, видео. М.: Типография Момент, 2007. 209 с.
7. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации. 2000. 142 с.
8. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.