

ЗДМИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САХАЛИНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ»  
(ГБУ РЦОКОСО)

Принята на заседании  
экспертного совета  
от «27» января 2024 г.  
Протокол № 1/01

Утверждаю:  
директор ГБУ РЦОКОСО  
*Н.А. Пескова*  
«29» января 2024 г.



**«Основы мультипликации»**  
дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа  
художественной направленности (стартовый)  
Адресат программы: 15-17 лет  
Срок реализации программы: 1 неделя

Составитель:  
Гончарова Елена Викторовна,  
педагог  
дополнительного образования

Южно-Сахалинск  
2024

## Содержание

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	
1.1. Пояснительная записка.....	
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	
2.1. Учебный план программы.....	
2.2. Содержание учебного плана.....	
2.3 Система оценки достижения планируемых результатов.....	
2.4 Календарный учебный график.....	
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	
3.1. Методическое обеспечение программы.....	
3.2. Материально-техническое обеспечение программы.....	
3.3. Кадровое обеспечение.....	



## 1. Целевой раздел

### 1.1. Пояснительная записка

Основанием для разработки программы «Основы мультипликации» являются следующие документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);
- Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 № 304-ФЗ (ст. 1, 2);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утв. Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства труда Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 22.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Министерства образования Сахалинской области от 16.09.2021 № 3.12-1170-р «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

#### **Актуальность**

Актуальность программы заключается в том, что характерной особенностью современного времени является активизация цифровых процессов в образовании.

Цифровизация определяет новые формы, средства, технологии, используемые в педагогической практике, ориентированные на личность обучающегося, на развитие его способностей.

Искусство мультипликации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира, повышает информационную и эстетическую культуру, развивает ИКТ-компетенции.

**Новизна Программы** заключается в объединении инновационной и традиционной техник изобразительного и декоративно-прикладного творчества в процессе создания анимационного мультфильма.

#### **Отличительные особенности программы**

Программой предусмотрено, что каждое занятие направлено на приобщение обучающихся к активной познавательной и творческой работе. Обучение предоставляет возможность каждому обучающемуся раскрыть свои индивидуальные художественные способности, через применение смешанных техник и использование различных дополнительных материалов и инструментов.

#### **Адресат программы**

Возраст обучающихся: 15-17 лет.



Наполняемость группы: 10 человек.

### **Формы обучения**

- мастер-класс;
- практикум.

### **Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:**

- Словесные: рассказ, беседа, объяснение, поощрение;
- Наглядные: демонстрация образцов, показ;
- Практические: выполнение творческой работы, съемка анимации, озвучивание, монтаж;
- Аналитические: наблюдение, анализ итоговой работы (мультфильм).

### **Формы проведения занятий**

Групповые очные занятия.

### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 12 часов

### **Цель**

Получение первичных навыков работы с техническими и программными средствами для создания анимационных роликов в технике стоп-моушн.

### **Задачи программы**

#### *Обучающие:*

- познакомить обучающихся с историей возникновения мультипликации, с основными видами мультипликации, освоить перекладную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках простые мультфильмы;

- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов;

- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов - планированию общей работы, разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций, съемке кадров;

#### *Развивающие:*

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

#### *Воспитательные:*

- прививать ответственное отношение к своей работе;

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### *Личностные:*

- обучающиеся проявляют свою творческую фантазию, образное мышление и интерес, которые отражаются в анимационном фильме;

- обучающиеся проявляют положительные качества личности, а именно культуру зрительского восприятия при работе над созданием мультфильма;

- обучающиеся проявляют ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам.

#### *Метапредметные:*

- обучающиеся проявляют интерес к анимационному творчеству;

- обучающиеся проявляют опыт собственной творческой деятельности посредством умения самостоятельного планирования этапов создания мультфильма, творческой работой над ними, комбинировании различных приемов работы для достижения поставленной технической и художественно-творческой задачи, а также грамотно распределяют обязанности в команде в работе над коллективным созданием мультфильма.

#### *Предметные:*

- обучающиеся будут знать: общие сведения об истории анимации, виды анимации, профессии в анимации; правила безопасности труда при работе с техническим и художественным оборудованием; знать профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.); основные техники и технологии создания мультфильма;



- обучающиеся будут уметь: самостоятельно составлять план действий при работе над мультипликационным фильмом от сценария до выпуска готового продукта (мультфильма); изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.; изготавливать фоновые составляющие и декорации для мультфильмов; самостоятельно проводить покадровые съемки.



## 2. Содержательный раздел

### 2.1. Учебный план программы

№ п/п	Название раздела и тем программы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство с основами мультипликации. Вводное занятие. Как создаются мультфильмы?	1	1		Наблюдение Беседа
2	Знакомство с видами анимации: предметная, коллажная, сыпучая, кукольная анимация, бумажная перекладка, пластилиновая анимация, пиксиляция. Пробная съемка в технике «Пиксиляция»	3	2	1	Беседа
3	Как создать мультфильм? Разработка сюжета, сценария. Раскадровка. Озвучивание. Сценарий-стихотворение. Подготовка к съемке.	3	2	1	Беседа
4	Съемка мультфильма в технике стоп-моушн. Демонстрация готового мультфильма.	5		5	Групповая творческая работа. Просмотр и обсуждение итогового мультфильма.
	<b>Всего:</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	

### 2.2. Содержание образовательной программы

#### Раздел 1. Как создаются мультфильмы? (1 час)

*Теория:* Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Виды мультипликации. Особенности создания. Понятие «Стоп-моушен».

#### Раздел 2. Знакомство с видами анимации (3 часа)

*Теория:* Виды анимации: предметная, коллажная, сыпучая, кукольная анимация, бумажная перекладка, пластилиновая анимация, пиксиляция. Просмотр клипов.

*Практика:* Пиксиляция. Съемка обучающихся в роли моделей. Съемка эпизодов с предметами (канцелярские предметы).

#### Раздел 3. Как создать мультфильм? (3 часа)

*Теория:* Разработка сюжета, сценария. Раскадровка. Озвучивание.

Сценарий-стихотворение.

*Практика:* Подготовка к съемке мультфильма: сценарий, раскадровка, фон, реквизит.

#### Раздел 4. Съемка мультфильма в технике стоп-моушн. (5 часов)

*Практика:* Создание мультфильма в выбранной обучающимися технике. Съемка. Демонстрация мультфильма.

### 2.3. Система оценки достижения планируемых результатов

- Текущий контроль: наблюдение, устный опрос;
- Промежуточный контроль: выполнение творческой работы (создание мультфильма);
- Итоговый контроль: Просмотр и обсуждение итогового мультфильма, рефлексия.

### 2.4. Календарный учебный график



<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Кол-во учебных недель</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Кол-во дней</b>	<b>Режим занятий</b>
2024	11.02.2024	19.02.2024	1	12	12	4 раза в неделю



### 3. Организационный раздел

#### 3.1. Методическое обеспечение программы:

В качестве основного методического пособия используются учебные пособия П.И. Анофрикова «Принципы работы детской студии мультипликации. Детская киностудия «Поиск» 2011 г., Е.Р. Тихоновой «Детская студия мультипликации: Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» г.Новосибирск, 2011 г.

Теоретический учебный материал реализуется на группу обучающихся, творческое практическое задание выполняется коллективно.

В ходе выполнения практического занятия обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует быстрому и качественному выполнению задания.

#### Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011.

2. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектной деятельности дошкольников М.: Издательство Мозайка-Синтез-М, 2014.

3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.

4. Давыдова Г.Н., Нетрадиционные техники рисования в детском саду- М, 2010.

5. Давыдова Г.Н., Пластилинография для малышей – М., 2006.

6. Давыдова Г.Н., Бумагопластика – М, 2007.

7. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М, 2013.

8. Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников- М: 2005.

9. Казакова Римма, Мацкевич Жанна: Смотрим и рисуем мультфильмы, – Издательство: Сфера, 2013.

10. Леготина С. Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006 г. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

11. Линецкий Павел Как нарисовать любую зверюшку за 30 секунд – СПб.: Питер, 2012.- 46с.:ил.

12. Мусиенко Светлана Игоревна, заместитель главного редактора журнала «Обруч» видеofilm «Создаем мультфильмы» – ООО «Обруч», 2012 г.

13. Малышева А.Н., Работа с тканью-Ярославль, 2002.

14. Пищикова Н.Г., Работа с бумагой в нетрадиционной технике, М, 2006.

15. Тихонова Е.Р., «Детская студия мультипликации: Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Детская киностудия «Поиск» / - Новосибирск, 2011.

#### Электронные ресурсы:

16. Анимация светом - URL: [https://www.youtube.com/watch?v=d\\_Sq0O\\_XDsU](https://www.youtube.com/watch?v=d_Sq0O_XDsU) (дата обращения – 29.01.2024).

17. Где познакомить ребенка с профессией мультипликатора - URL: <https://letidor.ru/obrazovanie/gde-poznakomit-rebenka-s-professiei-multiplikatora.htm> (дата обращения – 29.01.2024).

Как делают кукольные мультфильмы (2 часть) -URL: <https://www.youtube.com/watch?v=f4697eBnjw>

19. [f4697eBnjw](https://www.youtube.com/watch?v=f4697eBnjw) (дата обращения -29.01.2024).

20. Как сделать мультфильм в технике StopMotion. Декорации - URL: [https://multuroki.ru/%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA\\_3\\_%D0%9A%D0%B0%D0%BA\\_%D0%A1%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C\\_%D0%9C%D](https://multuroki.ru/%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%BA_3_%D0%9A%D0%B0%D0%BA_%D0%A1%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C_%D0%9C%D)



21. [1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC\\_%D0%B2\\_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5\\_St  
opmotion\\_%D0%94%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8\\_Lego\\_vVv\\_Company](https://www.youtube.com/watch?v=4mKdpiVogpo&feature=youtu.be) (дата обращения – 29.01.2024 ).
22. Мультфильмы своими руками - URL: <http://veriochen.livejournal.com/121698.html> (дата обращения — 29.01.2024).
23. Мастер-класс для педагогов «Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088>).
24. Проект «Знакомим дошкольников с профессией мультипликатор» в старших группах - URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/03/02/proekt-znakomimdosholnikov-s-professiey-multiplikator-v-starshih> (дата обращения - 29.01.2024 )
25. Профессия мультипликатор - URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4mKdpiVogpo&feature=youtu.be> (дата обращения – 29.01.2024).
26. Самые необычные техники анимации - URL: <https://arzamas.academy/materials/1620> (дата обращения — 29.01.2024).
27. Техника – сказка на песке - URL: <https://sites.google.com/site/bessonskazka1/home/tehnika> (дата обращения - 29.01.2024 )
28. Техника «перекладка» <https://www.youtube.com/watch?v=ultYWjldXU> (дата обращения – 29.01.2024).

### **3.2. Материально-техническое обеспечение программы:**

Для успешной реализации программы необходимы следующие технические условия: Мультстанок, ноутбук, проектор, штатив, бумага А4, ватман А3, карандаши простые и цветные, восковые мелки, фломастеры, ножницы, краски гуашь/акварель, кисточки, ластик, скотч бумажный, пластилин.

Занятия проводятся в просторном, светлом помещении, оборудованном столами, стульями, выходом в сеть интернет.

### **3.3. Кадровое обеспечение программы**

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы мультипликации» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим среднее – специальное образование или высшее профессиональное образование соответствующее художественной направленности, и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» в соответствии с Приказом Минтруда РФ от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»».



## КАКИЕ БЫВАЮТ МУЛЬТФИЛЬМЫ?

### Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), насыпных), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуобъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров.

**Кукольная анимация** - вид объёмной анимации. При создании ее используются куклы актёры и объёмная сцена-макет. Сцена и кукла покадрово фотографируется, после каждого кадра в сцену вносятся изменения. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов. Ярким примером кукольной анимации является мультфильмы Романа Качанова «Варежка», «Чебурашка», «Крокодил Гена» и «Шапокляк».

**Пластилиновая анимация** — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливают на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами. Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов. В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

**Песочная анимация** — в ней сыпучий материал (кварцевый песок, соль, кофе, манка и т. п.) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

**Рисованная анимация** — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков. Компьютерная анимация – вид анимации, которая создается полностью с помощью компьютерных программ. Становится популярной в мультипликации, кино и игровой индустрии. Современная компьютерная анимация обычно использует 3 программы. Для 2 с приемами классической анимации используются программы растровой графики и векторной. Первый полностью компьютерный мультфильм «История игрушек» был представлен компанией Pixar в 1995 году. Рисованная или пластилиновая техника – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Либо части персонажа изготавливаются из пластилина. Все подвижные части тела заготавливаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат. Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть 10-12 кадров в секунду. 16 Stop motion (стоп моушн) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stop motion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

### Список терминов:

Анимация	(от фр. animation) – оживление, одушевление. Слова «Мультипликация» и «Анимация» в современном русском языке нередко используются в качестве синонимов, несмотря на различное происхождение этих слов и их значений
----------	---



	(денотатов). При этом в профессиональных кругах второе преобладает, будучи частью международного профессионального жаргона, таких понятий как аниматик и т.п.
Мультипликация	(от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.
Мультистанок	специальным образом оборудованная кинокамера и съёмочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.
Перекладка	технология анимации, в основе которой лежит плоская марионетка. Персонажи вырезаны из плотной бумаги, целлулоида, двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.
Пиксиляция	собранные заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актёра.
Раскадровка	последовательность рисунков, определяющих монтажные планы
Тайминг	английское слово «timing» не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темпоритм, синхронизацию, хронометраж. В анимации его следует понимать как расчёт движения во времени и пространстве. Это та часть одушевления, которая придаёт движению смысл. Основные принципы тайминга в анимации: 1. Точная мизансценировка и композиция кадра. 2. Расчёт времени на подготовку зрителя к предстоящему событию, на само действие и затем на реакцию зрителя на это событие.



## **Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.**

### **Создание сценария.**

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал?)
2. Завязка действия (с чего все началось?)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты?)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось?)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.) Развитие действия (повстречало кого-то, например)

- первое испытание выдержало
- второе испытание выдержало

4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)

5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

### **Раскадровка.**

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.