



МультПросвет



БИЗНЕСПЛАН

**детская
школа
анимации**

Краснодар 2010

Содержание:

■	Краткое описание проекта	1
■	1. Маркетинговый план	2-14
	Описание рынка	2
	4P	5
	Сегментация рынка	7
	План рекламы	12
	План продаж	13
■	2. Производственный план	15-33
	Схема реализации	15
	Схема деятельности компании	16
■	3. Организационный план	34-39
	Организационная структура	34
	Функции сотрудников компании	35
	Заработная плата	38
■	4. Финансовый план	40-44
	Основные показатели	40
	Источники формирования показателей таблиц финплана	40
	Финансовая деятельность компании	41
■	5. Приложения	45-47
	Посещаемость сайта Аниматор.Ру	45
	План рекламы на Яндекс.Директ	46
	Риски и ответственные	47



МультПросвет

ШКОЛА-СТУДИЯ ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ

Целью проекта является создание первой в городе школы-студии анимационных искусств, в которой дети в возрасте от семи до семнадцати лет смогут научиться самостоятельно рисовать и монтировать мультфильмы.

Социальная значимость проекта заключается в повышении нравственности и духовности молодежи с помощью анимационных и педагогических технологий.

Нами разработана учебная программа, направленная на всестороннее развитие личности ребенка, а благодаря использованию авторской техники анимации (живопись, совмещенная с 3D графикой), возрастает эффективность обучения изобразительному искусству, развивается пространственное мышление, чувство цвета и композиции.

В рамках учебной программы дети изучат основы теории и практики классической и современной анимации. За время обучения в школе, ребенок освоит весь технологический процесс создания полноценного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

Помимо учебных занятий, студия анимации будет предоставлять услуги по созданию коммерческих и социальных рекламных роликов, презентаций и других анимационных продуктов как конечным заказчикам — юридическим лицам, так и посредникам — рекламным агентствам края.

Описание рынка.

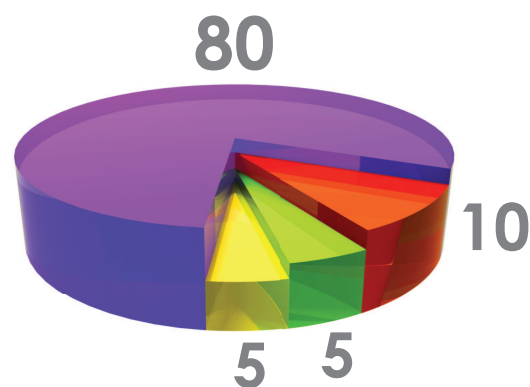
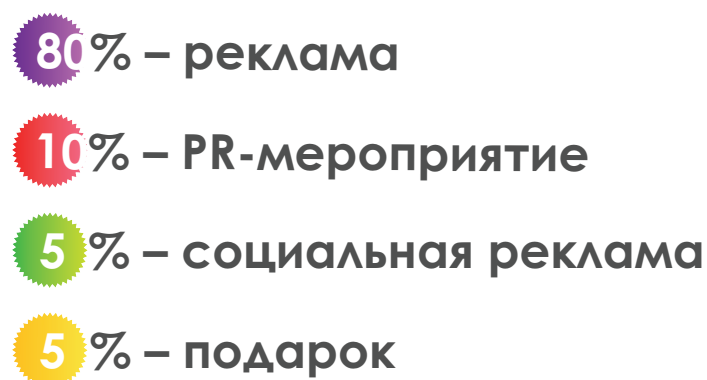
По результатам анкетирования, 100% опрошенных (учащиеся ДШИ и ДХШ г. Краснодара, студенты ХГФ, КубГУ) хотят изучать углубленный курс анимации по предложенной нами программе. 70% респондентов имеют желание заниматься анимацией профессионально. 100% отметили, что не имеют необходимой литературы и материальных ресурсов. 30% пробовали сделать мультфильм самостоятельно.

85% студентов и 56% учащихся школы находят оптимальной оплату занятий анимацией в размере 1500 руб. в месяц.

Все это говорит о необходимости внедрения уроков анимации в учебный процесс.

Также нашей творческой группой при поддержке студентов ФППК (факультет прикладной психологии, педагогики и коммуникативистики КубГУ) было проведено исследование рынка коммерческих анимационных роликов.

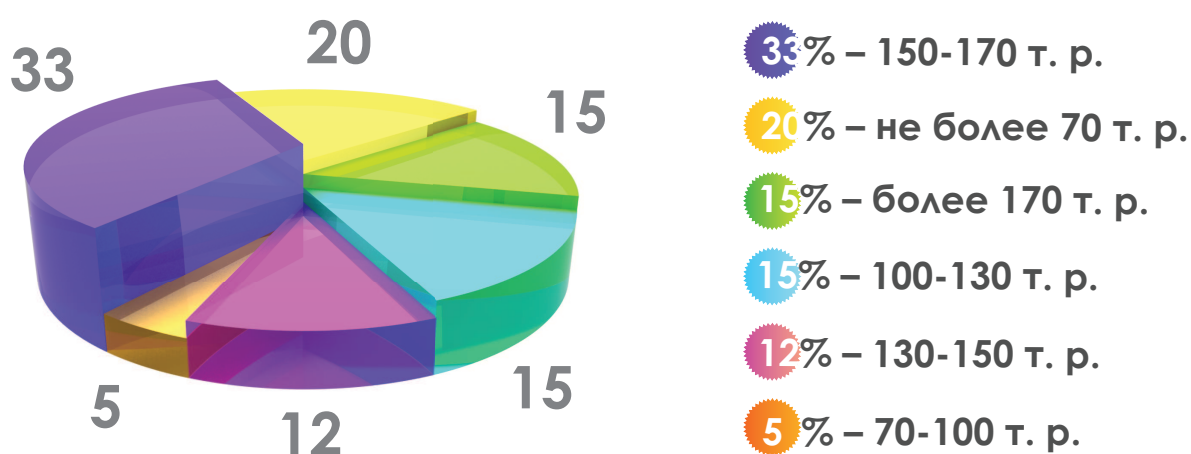
В результате проведенного исследования было выяснено, что 20% респондентов уже заказывали анимационные ролики. Из них 80% использовали ролик в качестве рекламы своего продукта/услуги, 10% — для проведения праздничного PR-мероприятия, 5% — для создания социальной рекламы, 5% респондентов заказали ролик в качестве подарка близкому человеку на праздник.



К положительным сторонам компаний, предоставивших услуги создания анимационных роликов было отнесено высокое качество работ в короткие сроки. К отрицательным — неудобное географическое положение (за пределами Краснодарского края), а также высокая стоимость услуг (стоимость 100% заказанных роликов превышала 300 тыс. руб.).

70% опрошенных хотят заказать анимационный ролик, однако 100% из них отмечают, что хотят сотрудничать с краснодарской компанией, 0% готовы заказать ролик у компании, находящейся вне города Краснодара или Краснодарского края.

Из вышеуказанных 70% 65% находят оптимальной стоимость 5-ти минутного ролика в диапазоне от 70 до 170 т.р., 15% готовы заплатить за качественный ролик более 170 т.р., 20 % могут заплатить за один ролик не более 70 т.р.



Таким образом, количество потенциальных опрошенных клиентов с высокой степенью заказа составляет около 70 человек, из них 56 чел. попадают в осваиваемый нами ценовой сегмент.

Исходя из портрета потенциального потребителя и доли подходящих под его описание людей, количество потенциальных заказчиков составляет не менее тысячи человек.

Основные возможности применения роликов:

- Показ мультипликационных роликов на выставке, в качестве видеоинсталляции продукции заказчика.
- Использование мультипликации в рекламе на телевидении, или в качестве заставки для телепрограммы/инфоблока.
- Размещение анимационных роликов на корпоративном сайте компании-заказчика.
- Использование мультипликации в качестве вирусного видео для Internet, использование в guerilla marketing.
- Презентация веселого мультфильма или Flash-открытки на день рождения или юбилей близкого человека.
- Создание социальных роликов для реализации государственных программ.

На рисунках — кадры из работы нашей студии для Департамента по делам молодежи «Следи за собой», которая была показана более чем 15 000 зрителей в Краснодарском крае. (Работа и её показ детям в специальном кинотеатре есть на нашем DVD).



4Р.

1. People:

Потенциальными потребителями наших услуг являются жители г. Краснодара в краткосрочной перспективе и Краснодарского края в долгосрочной.

Описание потенциального клиента

Для школы

1. Мальчик или девочка
2. Возраст 7-17
3. Ребенок ходит в школу, СУЗ, ВУЗ
4. Творческий, подвижный
5. Коммуникабельный, имеет много знакомых и друзей
6. Целеустремленный
7. Проживающий на юге России

Для студии анимации (социальные и коммерческие ролики)

1. Мужчина или женщина
2. Возраст 24-55 лет.
3. Директор/Менеджер РА или директор компании/начальник отдела маркетинга
4. Активный пользователь Internet
5. Коммуникабельный
6. Респектабельный, целеустремленный, креативный
7. Проживающий на юге России

2. Place

Краснодар, ул. Коммунаров, 18. Площадь 57,2 кв. м.

3. Product

Школа: предоставление образовательных услуг по рисованию анимационных мультфильмов

Студия: создание анимационных коммерческих и социальных роликов на заказ (возможно также создание баннеров, сайтов, логотипов, разработка фирменного стиля и т.д.).

Атрибуты:

- индивидуальный подход
- работа на качественном оборудовании
- опытные квалифицированные специалисты
- полноценный сайт с форумом и блогом, на котором можно ознакомиться с портфолио и отзывами о студии/школе
- возможность заявить о своей организации уникальным анимационным роликом
- высокое качество в короткие сроки

4. Promotion

В соответствии с портретом потенциального покупателя был составлен план рекламы.

Выгоды:

для школы: «Я могу сам рисовать настоящие мультфильмы»

для студии анимации:

«Я самый креативный маркетолог (директор)»

«Теперь о моем продукте/услуге узнают все»

Сегментация рынка.

СВОТ-анализ.

сильные стороны:

Индивидуальный подход
Неосвоенный сегмент рынка
Низкая конкуренция
Востребованность услуги и растущий интерес к ней
Поддержка государства
Сильные кадры – уникальные для края специалисты

слабые стороны:

Недостаток финансовых ресурсов

Отсутствие помещения

возможности:

Участие в федеральных и иных государственных программах предвыборных компаниях
Сотрудничество со многими организациями
Расширение спектра услуг – увеличение прибыли

угрозы:

Нехватка ресурсов для осуществления проекта

Выход на рынок других игроков, что может привести к снижению продаж

Конкуренты

В Краснодарском крае нет ни одной (!) школы анимации.

Что касается услуг по созданию мультипликации, описанных в производственном плане, в городе у компании имеется один конкурент: студия Ама-карандаши под руководством А.Ануфриенко. СВОТ-анализ данной студии представлен в таблице 2 (стр. 9).

В России существует множество студий, предлагающих услуги создания анимационных роликов. СВОТ-анализы наиболее «сильных» из них представлены в таблицах 3-5 (стр. 9-10).

СВОТ-анализы конкурентов.

АМА-Карандаши:

сильные стороны:

Большой опыт
Наличие собственного сайта
Заинтересованность СМИ

слабые стороны:

нераскрученность сайта
плохое помещение для работы
последние полгода компания
не работает по причине занято-
сти сотрудников иной деятель-
ностью
применение известных техник

возможности:

Продвижение сайта
Реклама услуг
Увеличение количества партнеров

угрозы:

Выход других компаний
на рынок

Студия Анимикс:

сильные стороны:

Большой опыт
Наличие собственного сайта
Широкий спектр услуг

слабые стороны:

расположение вне края
высокая стоимость услуг
(от 960 тыс. руб. за один
рисованный ролик)
отсутствие образовательных
услуг
применение известных техник

возможности:

Продвижение сайта
Реклама услуг
Увеличение количества партнеров

угрозы:

Выход других компаний
на рынок

ПР-трейд:

сильные стороны:

- Большой опыт
- Наличие собственного сайта
- Широкий спектр услуг
- Большое количество информационных партнеров

слабые стороны:

- расположение вне края
- нераскрученность сайта
- высокая стоимость услуг (от 100 тыс. руб. за базовый 3-минутный ролик)
- применение известных техник

ВОЗМОЖНОСТИ:

- Продвижение сайта
- Реклама услуг
- Увеличение количества партнеров

угрозы:

- Выход других компаний на рынок

Салаур Филмз:

сильные стороны:

- Большой опыт
- Известность компании
- Наличие собственного сайта
- Широкий спектр услуг
- Возможность выезда в регионы
- Самое современное оборудование

слабые стороны:

- расположение вне края
- высокая стоимость услуг (от 700 тыс. руб. за один рисованный ролик)
- длинные сроки
- 100% предоплата услуг

ВОЗМОЖНОСТИ:

- Продвижение сайта
- Реклама услуг
- Увеличение количества партнеров

угрозы:

- Выход других компаний на рынок

Цены на услуги.

Опираясь на результаты проведенного нашей творческой группой опроса, мы определили примерную цену услуг студии «МультПросвет»:

Обучение в школе — 1500 р./мес. (ко второму году реализации проекта стоимость будет увеличена до 2000 р./мес.).

Анимационный ролик — минимальная цена качественного анимационного ролика длительностью 5 мин — 80 т.р. (ко второму году стоимость будет увеличена, однако, в рамках нашего ценового сегмента).

План рекламы.

Для информирования детей и подростков об открытии и успешном функционировании школы-студии анимационных искусств «МультПросвет» предполагается размещение в детских садах и школах цветных баннеров и плакатов (не менее 30 шт. ежемесячно).

Реклама на сайте Аниматор.Ру является очень выгодной, так как ежедневно данный сайт (самый крупный и известный в России сайт, посвященный искусству анимации, основным школам анимации, коммерческим студиям) посещает не менее 500 человек из города Краснодара и Краснодарского края (данные сайта Spylog.ru, Приложение), размещение объявлений на данном сайте бесплатно.

Реклама на Яндекс.Директ позволит охватить именно тот сегмент, на который рассчитаны наши услуги. Реклама на Яндекс.директ — это инструмент для размещения контекстных рекламных объявлений на страницах Яндекса и на сайтах-участниках его Рекламной сети, при котором оплата осуществляется только за реальных посетителей нашего сайта. Контекстная реклама показывается только тем, кто использовал в поисковом запросе «ключевые слова». Подробный расчет стоимости рекламы на Яндекс директ приведен в Приложении.

Юга.Ру- самый крупный сайт Краснодарского края, на котором представлена новостная, деловая и развлекательная информация Краснодарского края и Северного Кавказа: новости, статьи, справка, погода и.т.д. Ежедневно сайт посещает более 31 тыс. чел.

Помимо этого нашей творческой группой уже в настоящее время создается сайт студии, на котором будут представлены примеры наших работ, программа занятий в школе, описание используемых нами техник, статьи о мультипликации и т. д.

План рекламы на первые два года реализации проекта представлен в таблице на стр 13.

План рекламы на 2 г.

1-й год	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Всего
Баннеры в детских садах и школах (из расчета 1 баннер= 300 р, т.е примерно 30 шт)	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	10000	120000
Реклама на сайте Аниматор.ру	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Реклама Яндекс Директ	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	3955,20	47462,4
Реклама на Юга.Ру	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	180000
Итого за месяц:	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	28955,2	347462,4
ИТОГО за год	347462,4												

2-й год	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Всего
Баннеры в детских садах и школах (из расчета 1 баннер= 360 р, т.е примерно 30 шт)	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	144000
Реклама на сайте Аниматор.ру	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Реклама Яндекс Директ	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	4746,24	56954,88
Реклама на Юга.Ру	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	19000	228000
Итого за месяц:	35746,24	35746,24	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	428954,88
ИТОГО за год	428954,88												

План продаж — обоснование.

В настоящий момент в анимационной школе обучаются 10 человек по сокращенной программе. Из них 100% хотят перейти на полноценную программу обучения (родители выражают согласие перевести детей на полную программу). К маю планируется набор еще двух человек в школу анимации. В летние месяцы количество обучающихся, вероятнее всего, сократится до 2-3 человек, что подтверждается на практике. В сентябре – октябре месяце планируется осуществить дополнительный набор учащихся на второй поток обучения (на практике в сентябре-октябре наблюдается резкий всплеск желающих учиться в школе, причем количество учащихся стабильно возрастает до июня месяца). В феврале обычно наблюдается незначительное снижение количества учащихся, которое связано с началом новой четверти в школьной программе и необходимости адаптации после зимних каникул.

Количество желающих учиться в школе уже в настоящий момент превышает 200 человек, однако количество детей, которые смогут учиться в школе, ограничено площадью помещения, оборудованием, наличием преподавателей. Тем не менее, к концу 2-го года реализации проекта планируется увеличение количества потоков учащихся до 4-х, сопровождающееся увеличением количества преподавателей (в случае, если проект окупится быстрее, чем планируется, возможна аренда дополнительного помещения и, соответственно, набор еще 4-х потоков).

Что касается услуги создания анимационных роликов, к настоящему моменту уже есть как минимум по 1 заказу на каждый месяц с февраля по июнь, в июле-сентябре обычно наблюдается резкое увеличение заказов, однако в силу поэтому предполагается увеличение выпускаемых полноценных роликов до 2-х в месяц, после этого наблюдается стабильный рост заказов, который ускоряется к Новому году. Рост заказов сопровождается постепенным увеличением цен, которое происходит в рамках выбранного ценового диапазона (минимальная цена 5-ти минутного ролика — 80 тыс. руб., максимальная — 160 тыс. руб.).

План продаж на 2 г.

	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
Количество учащихся	10	10	10	12	2	2	2	25	25	25	30	30
Ролики	0,3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3
Стоимость занятий	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	2000	2000	2000	2000
Стоимость ролика	80000	80000	80000	80000	100000	120000	150000	150000	120000	120000	150000	150000
Выручка от школы	15000	15000	15000	18000	3000	3000	3000	37500	50000	50000	60000	60000
Выручка, ролики	24000	80000	80000	80000	100000	120000	300000	300000	360000	360000	390000	390000
Общая выручка	39000	95000	95000	98000	103000	123000	303000	337500	410000	410000	450000	450000

	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь
Количество учащихся	25	35	35	35	10	10	10	40	40	40	40	40
Ролики	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5
Стоимость занятий	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	2000	2000	2000	2000
Стоимость ролика	130000	130000	130000	130000	130000	160000	160000	160000	130000	130000	160000	160000
Выручка от школы	37500	52500	52500	52500	15000	15000	15000	60000	80000	80000	80000	80000
Выручка, ролики	390000	390000	390000	520000	520000	600000	640000	640000	520000	520000	800000	800000
Общая выручка	427500	442500	442500	572500	535000	615000	655000	700000	600000	600000	880000	880000

Схема реализации.

Школа:

стадия/время	1 нед.	2 нед.	3 нед.	2 мес.	3 мес.	4 мес.	5 мес.	6 мес.
аренда помещения								
установка оборудования								
открытие школы								
написание сценария								
рисование раскадровки								
фазовка								
монтаж								
подготовка к фестивалю								
участие в фестивале								
рекламная кампания								

Студия:

стадия/время	1 нед.	2 нед.	3 нед.	4 нед.	5 нед.	6 нед.	7 нед.	8 нед.
создание сайта								
поиск клиента								
подписание договора								
написание сценария								
рисование раскадровки								
фазовка								
монтаж								
сдача работы клиенту								

Схема деятельности компании.

В процессе осуществления своей деятельности, студия «МультПросвет» будет использовать несколько видов анимационных технологий (АТ). АТ необходимо разделить на несколько видов, так как каждый из них имеет особенную специфику и преследует свои задачи. Это рекламные анимационные технологии (РАТ), анимационные искусства (АИ), и цифровые анимационные технологии (ЦАТ). Совершенно отдельным образом мы рассмотрим далее интерактивные анимационные средства (ИАС) и обучающие анимационные средства (ОАС).

РАТ — отличительной особенностью такой анимации является краткость. Здесь обычно счет идет на секунды, ее продолжительность редко превышает 30 сек. Оригинальность, выдумка, подача материала с совершенно неожиданной точкой зрения, ошеломляющей зрителя, – первые условия для хорошо сделанной рекламы. Поэтому приемы, раз использованные, уже не годятся для повторения. Это толкает на путь изобретательства и эксперимента — реклама является для мультипликаторов хорошим воспитательным средством. РАТ может быть как очень дорогой, так и дешевой в большинстве случаев. Для сокращения бюджета РАТ, художники часто прибегают к методу ротоскопии (рисование поверх видео), вставка в отснятый видеосюжет. Часто используется простая 3D графика или флэш-анимация. Однако такие технологии, зачастую называемые потенциальными заказчиками роликов «избитыми, детскими, несерьезными», уже не привлекают внимания целеустремленных respectable компаний. Основная задача РАТ — кратко и содержательно донести информацию о рекламируемой продукции. Для достижения этих целей нами была разработана и внедрена уникальная техника создания анимации — живопись на стекле, совмещенная с 3D-графикой.

АИ в свою очередь содержат в себе множество открытий и достижений, как независимых аниматоров, так и крупных анимационных гигантов. Еще в самом начале 20 века художники ставили эксперименты по оживлению своих произведений. Таким образом, к сегодняшнему дню мы имеем множество техник и

направлений в АИ. Задачами АИ, как в любом виде искусств, являются личные мотивации художника. То есть здесь художник сам определяет для себя задачи.

ЦАТ – все виды анимации сделанные с помощью цифровых средств. В процессе создания компьютерной анимации используются 3 вида компьютерной графики – растровая, векторная и 3D-графика. Растровая создается в виде пикселей, мельчайших единиц измерения (растровых точек). Чем больше пикселей в изображении, тем качественней будет картинка.

Векторная графика — это использование геометрических примитивов, таких как точки, линии, сплайны и многоугольники, для представления изображений в компьютерной графике. Термин используется в противоположность к растровой графике, которая представляет изображения как матрицу пикселей (точек). Поэтому процесс создания образов в таких программах несколько отличается от классического способа рисования. В некоторых случаях создавать анимацию векторным способом быстрее и легче, чем растровую. Но такой графике присуща некоторая декоративность. К приложениям для создания векторной анимации относятся Lost Marble Moho, Toon Boom Studio, Macromedia Flash.

Описание программы обучения.

На основе парадигмы современного образования — личностно ориентированной педагогики, нами разработана методика проведения пропедевтического курса, в ходе которого учащиеся усвоят для себя специфические особенности процесса мультипликации. Программа рассчитана на 272 часа (4 учебных года) для учащихся от 7 лет.

Каждый урок начинается с небольшой лекции на соответствующую тему, сопровождается иллюстративным показом и просмотром отрывков анимационных фильмов для большей наглядности. Лекционная часть занимает 10-15 минут, затем учащиеся приступают к практической работе. Анимация является совершенно особым видом искусства, способным совместить в себе многие виды творческой деятельности. Сюда относится литературно-сценарное мастерство, режиссура, живопись, композиция, музыка и многое другое.

В сфере художественного образования обычно не изучаются анимационные технологии. Более того, в нашей стране очень мало школ, специализирующихся на обучении анимации. Целью нашей авторской программы является внедрение уроков анимации в учебный процесс в художественных учебных заведениях. По окончании курса, каждый учащийся создаст свой собственный анимационный фильм.

Программа подразумевает разные требования, соответствующие возрасту учащихся. Поэтому мы условно разделили детей на две возрастные группы: от 7 до 11, и от 12 до 17 лет. Программа для младшей группы отличается упрощенными требованиями к сюжету, и технике исполнения. Любая из классических анимационных техник включает в себя много ручной работы. Поэтому выполнение заданий по живописи и рисунку обязательны для развития навыков академического подхода к анимационным техникам.

Первым практическим заданием для учащихся было оживление коlobка. Выполнение этого задания занимает не более 15-20 минут, что позволяет учащимся быстро убедиться в своих анимационных способностях. Дети учатся использовать основные принципы анимации Уолта Диснея — сжатие, растяжение и упреждение действия.



Из такой серии рисунков или одного рисунка, на котором изображены фазы прыжка, дети смогли смонтировать свой первый небольшой мультфильм.

Эти работы можно увидеть на нашем DVD.

По подготовленным нами примерам, каждый учащийся придумал свой необычный образ коlobка и сделал простейшее движение — прыжок. После освоения основных принципов и получения наглядных результатов, ученики переходят к основному заданию — созданию короткометражного анимационного фильма.

В нашем случае каждый учащийся является одновременно сценаристом, режиссером и художником своего фильма. Им предоставляется полная свобода в выборе сюжета. Мы лишь предлагаем схему стандартного построения композиции фильма, следуя которой учащиеся выстраивают свой рисованный мир.

Прежде всего, начинающим аниматорам необходимо определиться с целью будущего фильма, определить зрителя, на которого они рассчитывают, и какую идею они хотят до него донести. Сюжет играет основную роль в анимационном фильме. Для того чтобы учащимся было легче определиться с выбором сюжета, им были показаны анимационные фильмы самой различной тематики.

Для своего мультфильма некоторые придумали сюжеты поучительной сказки, другие взяли тему спорта, особой популярностью пользуется тема музыкального клипа. Учащиеся в качестве домашнего задания подготовили сценарий в письменном виде, а на уроке изобразили его виде раскадровки.

Раскадровка — это схематичная последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании мультфильмов, клипов и рекламных роликов. Когда раскадровка готова и утверждена преподавателем, выбирается самый насыщенный и интересный с точки зрения композиции кадр будущего мультфильма. Он отрисовывается на листе формата А3 с той подробностью, которая необходима в готовом мультфильме.

Для исполнения своего мультфильма дети могут выбрать практически любой материал — гуашевые или акварельные краски, цветные карандаши, гелевые ручки, пластилин, а также масляные краски. Такой разнообразный выбор материала обусловлен творческой индивидуальностью ребенка. Каждый материал позволяет по-своему подчеркнуть выразительность и стилистику сюжета.



9
лет



13
лет



7
лет

После утверждения эскиза ученики вместе с преподавателем определяют, в какой анимационной технике будет выполняться их мультфильм. На наших уроках мы предлагаем использовать основные классические анимационные техники: перекладка — метод плоских марионеток, покадровая анимация - где каждое движение рисуется

на новом листе, а также живопись на стекле — она выполняется масляными красками на стекле с нижней или верхней подсветкой.

Детям младших групп мы рекомендуем выполнять свой фильм в технике перекладки. Работая этим способом уже на втором-третьем занятии можно увидеть результат.

Ученики постарше могут попробовать свои силы в технике покадровой анимации. Это достаточно кропотливый процесс, он требует много терпения. Несмотря на это, некоторые достигают успехов и в этой сложной технике. В процессе работы каждый желающий опробовал свои силы в технике масляной живописи на стекле.

Очень сложно держать точный образ героя в памяти на протяжении длительного периода его перерисовки. Поэтому необходимо заранее разработать каждого персонажа, изобразив его: в фас, профиль и в движении. При методе перекладки, когда точный образ персонажа определен и утвержден преподавателем, ученики приступают к разрезанию всех подвижных частей.

Затем отрисовывается пустой фон, на котором будет подготовлена рабочая сцена для анимации. Каждая фаза движения фотографируется. Затем производится компьютерный монтаж для сведения последовательности фотографий. На простой мультфильм продолжительностью около 3 минут необходимо более 1000 кадров. Но в технике перекладки это возможно в наших условиях и каждый ученик справляется с такой задачей.








Примерный учебно-методический план программы представлен в таблице на странице 22.

Содержание программы обучения.

Первый класс

В первом классе необходимо решать задачи, которые будут базовыми для всего периода обучения анимационной композиции – это развитие пространственного мышления, осмысление основных принципов анимации, развитие фантазии, художественной наблюдательности, развитие творческого потенциала.

Основные задачи первого класса:

-  Общее знакомство с предметом «анимационная композиция».
-  Знакомство с простейшими композиционными понятиями.
-  Выразительность пятна, линии, их роль в композиции.
-  Выбор формата и размер плоскости изображения.
-  Понятие плановости в анимационной композиции.
-  Подвижность элементов композиции.
-  Гармония цветовых отношений.

I полугодие

Тема 1. Введение в мультипликацию. Предыстория зарождения мультипликации.

Пример: мультфильмы в различных техниках (Целлулоидная, аппликация, стоп-кадровая).

Практическое задание: Наброски к сюжету мультфильма.

Домашнее задание: Закончить задание "прыгающий колобок", работа над сюжетом.

Тема 2. Принципы анимации Уолта Диснея.

Пример: Примеры анимации с использованием различных принципов.

Практическое задание: "Сжатие и растяжение" формат А4 "прыгающий колобок".

Задачи:

- Понять основные принципы анимации, опробовав их на практике.

- Знакомство с особенностями работы в технике покадровой анимации

Задание на дом: *Работа над сюжетом и раскадровкой.*

Тема 3. Сюжет анимационного фильма. Постановка цели.

Пример: Отрывки отечественных мультфильмов.

Практическое задание: Эскизы, наброски будущих сюжетов.

Задача: Придумать 5-6 ярких образов.

Домашнее задание: *Работа над сюжетом. Наброски, разработка стилистики.*

Тема 4. Сценарий, виды сценариев.

Пример: Примеры готовых сценариев.

Практическое задание: Подготовка режиссерского сценария.

Задача: Научиться указывать только конкретное действие.

Домашнее задание: *Работа над сценарием. Наброски, разработка стилистики.*

Тема 5. Раскадровка

Пример: Раскадровки к фильмам, примеры детских работ.

Практическое задание: Упражнение по рисованию раскадровки.

Задача: Научиться ярко выражать сюжет в нескольких статичных кадрах.

Домашнее задание: *Работа над сюжетом и раскадровкой.*

Тема 6. Понятие ключевого кадра.

Пример: отрывки мультфильмов с покадровым анализом ключевых кадров.

Практическое задание: Работа над сюжетом и раскадровкой.

Задача: Научиться определять необходимое количество ключевых кадров

Домашнее задание: *Работа над сюжетом и раскадровкой.*

Тема 7. Техники мультипликации. Краткий обзор и сравнение.

Пример: Показ мультфильмов в различных техниках.

Практическое задание: Работа над сюжетом и раскадровкой.

Задача: Плюсы и минусы

Домашнее задание: *Закончить чистовую раскадровку в цвете.*

Тема 8. Мультипликационный персонаж и его разработка.

Пример: Примеры разработанных персонажей

Практическое задание: Разработка персонажа

Задача: Выразительность, яркость, характерность.

Домашнее задание: *Отрисовка персонажей на формате А3 в фас, профиль и в движении.*

Тема 9. Фон и особенности его отрисовки.

Пример: Отрывки мультфильмов с разной прорисовкой фона.

Практическое задание: работа над композицией фона

Задачи: Определить необходимое качество прорисовки фона

Домашнее задание: *Работа над фоном.*

Тема 10. Техника перекладки.

Пример: Мультфильмы в различных техниках

Практическое задание: работа над композицией фона

Задачи: Научиться различать техники.

Выбрать наиболее подходящую по стилю технику для своего мультфильма

Домашнее задание: *Работа над фоном.*

Тема 11. Покадровая анимация (Целлулоидная).

Пример: Мультфильм «Ну погоди!», «Следствие ведут колобки», «Вишня», «Добро пожаловать»

Практическое задание: Фотографирование

Задачи:

Домашнее задание: Работа над персонажами и фоном.

Тема 12. Живопись на стекле.

Пример: «Старик и море»

Практическое задание: Фотографирование

Домашнее задание: Работа над персонажами и фоном.

Тема 13. Стоп-кадровая (кукольная, пластилиновая) анимация.

Пример: Примеры отечественных мультфильмов

Практическое задание: Монтаж.

Задача: Научиться приемам монтажа.

Домашнее задание: Работа над персонажами и фоном.

II полугодие

Тема 14. Озвучка.

Пример: Отечественные мультфильмы

Практическое задание: Запись звука, применение эффектов.

Подбор музыки

Задачи: Соответствие звука сюжету. Подчеркнуть выразительность сюжета за счет звука.

Домашнее задание: Подобрать музыку для своего фильма.

Тема 15. Фазовка.

Пример: Примеры готовых фаз летящей птицы.

Практическое задание: Формат А3. Летящая птица.

Задачи: Научиться рисовать зацикленные фазы. Отличить движение «вверх», от движения «вниз».

Домашнее задание: Закончить полет птицы в цвете.

Тема 16. Контуровка. Ротоскопия.

Пример: Показать наглядно нанесение контура и ротоскопию изображения.

Практическое задание: Упражнение на контуровку и ротоскопию.

Задача: Аккуратность линии.

Домашнее задание: *Написание режиссерского сценария к мультфильму.*

Тема 17. Краткий обзор современной компьютерной анимации.

Пример: отрывки современной мультипликации.

Практическое задание: Написание режиссерского сценария к мультфильму.

Задачи: Особенность сюжета. Поучительность истории.

Домашнее задание: *Написание режиссерского сценария к мультфильму.*

Тема 18. Векторная графика

Пример: Пример флэш-анимации

Практическое задание: Написание режиссерского сценария к мультфильму.

Задачи: Особенность сюжета. Поучительность истории.

Домашнее задание: *Работа над сюжетом и раскадровкой.*

Тема 19. Трехмерная графика.

Пример:

Практическое задание: Прорисовка фона

Задачи: Особенность прорисовки в соответствии с сюжетом.

Домашнее задание: *Прорисовка фона*

Тема 20. Растровая графика.

Пример:

Практическое задание: Прорисовка фона

Задачи: Особенность прорисовки в соответствии с сюжетом.

Домашнее задание: *Прорисовка фона*

Тема 21. Фрактальная графика.

Пример:

Практическое задание: Разработка персонажей

Задачи: Яркость. Выразительность.

Домашнее задание: *Разработка персонажей*

Тема 22. Александр Петров. Анализ творчества.

Пример:

Практическое задание: Фотографирование

Задачи: Грамотное использование приобретенных навыков.

Домашнее задание: *Фотографирование*

Тема 23. Анатолий Петров. Анализ творчества.

Пример:

Практическое задание: Фотографирование

Задачи: Грамотное использование приобретенных навыков.

Домашнее задание: *Фотографирование*

Тема 24. Алексей Караев. Анализ творчества.

Пример:

Практическое задание: Монтаж.

Задачи: Грамотное использование приобретенных навыков.

Домашнее задание: *Монтаж.*

Методические рекомендации

Программа «Анимационная композиция» рассчитана на 2-х летний курс обучения. Весь курс программы составляет около 136 часов.

Количественный состав класса: 10-15 человек. В первый класс поступают дети в возрасте 8-15 лет, соответственно заканчивают свое обучение 9-16 лет. Состав класса формируется из учеников одного возраста.

№№	Наименование темы	Всего часов
1 класс		
I полугодие		
1.	Введение в мультипликацию. Понятие анимационной композиции.	2
2.	Принципы анимации Уолта Диснея. Сжатие и растяжение.	2
3.	Сюжет анимационного фильма. Постановка цели.	4
4.	Сценарий, виды сценариев.	3
5.	Раскадровка.	3
6.	Понятие ключевого кадра.	2
7.	Техники мультипликации. Краткий обзор и сравнение.	2
8.	Мультипликационный персонаж и его разработка.	2
9.	Фон и особенности его отрисовки.	3
10.	Техника перекладки.	3
11.	Покадровая анимация (Целлулоидная).	2
12.	Живопись на стекле.	2
13.	Стоп-кадровая (кукольная, пластилиновая) анимация.	2
	Всего:	32
II полугодие		
14.	Озвучка.	4
15.	Фазовка.	3
16.	Контуровка. Ротоскопия.	3
17.	Краткий обзор современной компьютерной анимации.	4
18.	Анимэ. История и основные черты.	5
18.	Векторная графика.	2
19.	Трёхмерная графика.	2
20.	Растровая графика.	2
21.	Фрактальная графика.	1
22.	Александр Петров. Анализ творчества.	5
23.	Анатолий Петров. Анализ творчества.	3
24.	Алексей Караев. Анализ творчества.	2
	Всего:	36
	Итого за 1 класс:	68
2 класс		
I полугодие		
1.	История зарубежной мультипликации	2
2.	Эмиль Рейно. Жизнь и творчество.	2
3.	Оскар Фишингер биография.	4
4.	Творчество Уолта Диснея.	3
5.	История отечественной мультипликации	3
6.	Владислав Старевич	2
7.	Дзига Вертов	2
8.	Валентина и Зинаида Брумберг	3
9.	Владимир Сутеев. Юрий Меркулов.	3
10.	Союзмультфильм. Иван Иванов-Вано.	2

Производственный план

11.	Особенности построения анимационной композиции.	2
12.	Реклама. Виды анимационной рекламы.	2
13.	Спецэффекты. Виды спецэффектов.	2
	Всего:	32
	II полугодие	
14.	Современная мультипликация	2
15.	Студия «Pixar»	4
16.	Студия «Warner Brothers»	3
17.	Студия «Disney»	3
18.	Студия «Мельница»	5
19.	Студия «Пилот»	2
20.	Школа-студия «Шар»	3
21.	Студия «Петербург». Смешарики	4
22.	Александр Петров творчество	5
23.	Иван Максимов.	3
24.	Константин Бронзит.	2
	Всего:	36
	Итого за 2 класс:	68
	3 класс	
	I полугодие	
1.	Производственный процесс анимационного фильма.	2
2.	Основы компьютерной анимации.	2
3.	Графические редакторы для 2-х мерной графики. Обзор и сравнение.	4
4.	Adobe Photoshop	4
5.	Macromedia Flash	4
6.	MoHo	2
7.	Графические редакторы для 3-х мерной графики. Обзор и сравнение.	2
8.	3Ds MAX	6
9.	Maya	6
	Всего:	32
	II полугодие	
10.	Способы совмещения анимационных техник	3
11.	Особенности работы со слоями в Adobe Photoshop.	4
12.	ArtRage. Создание и использование фактур.	5
13.	Особенности построения 3-х мерной сцены с использованием рисованных элементов	6
14.	Создание иллюзии объема с помощью анимационных слоев.	6
15.	Доработка рисованного фона и персонажей в 3Ds MAX	5
16.	Особенности монтажа 3-х мерных сцен.	7
	Всего:	36
	Итого за 3 класс:	68

	4 класс	
	I полугодие	
1.	3D Studio Max. Общие сведения	2
2.	Виды объектов.	2
3.	Преобразование объектов и групп объектов.	4
4.	Модификаторы	4
5.	Материалы	4
6.	Источники света	2
7.	Съемочные камеры	2
8.	Визуализация сцены	6
	Всего:	32
	II полугодие	
9.	Техника «живопись на стекле»	3
10.	Материалы, оборудование и их использование	4
11.	Особенности работы на одном анимационном слое.	5
12.	Использование ротоскопии	6
13.	Создание 3D-макета для использования в качестве натур.	6
	Всего:	36
	Итого за 4 класс:	68

DVD с работами детей.

Каждые полгода мы мотивируем учащихся, выпуская DVD с их работами, чтобы они могли показать их своим родным и друзьям.

Последний DVD-отчет студии
приложен к этой брошюре.

На нем Вы можете
увидеть:

работы детей,
презентацию нашей
программы,
интервью о школе,

а также работы
Михаила Шаблина —
создателя проекта.



Производственный процесс ролика.

Стадия первая. Сценарий и раскадровка

1. Разбивка сценария на сцены
2. Монтаж сцен в единое целое.
3. Графическая экспликация - серия схематических рисунков, изображающих в последовательном порядке основные (наиболее характерные) моменты действия персонажей в окружающей их обстановке.
4. Раскадровка — выполнение основных сцен сценария в схематических рисунках, дающих представление о композиции кадра
5. Написание либретто сценария.

Стадия вторая. Выбор техники анимации

Основными техниками являются перекладка, аппликация, стоп-кадровая и живопись на стекле.

Перекладка – бывает бумажная и целлулоидная. Современные аниматоры сейчас используют в основном бумажную перекладку. Все фазы движения персонажа изображаются на бумаге с последующим сканированием и приданием цвета на компьютере. Целлулоидная техника относится к тем временам, когда не было возможности компьютерного монтажа. Аниматоры переводили с бумаги изображение на целлулоид и накладывали на фон, где происходила съемка.

Аппликация также бывает целлулоидная и бумажная. Отличается от перекладки тем, что персонаж разбивается на отдельные подвижные элементы и собирается уже в готовой сцене. Целлулоид в отличие от бумаги имеет прозрачность, что дает возможность больших изобразительных средств.

Стоп-кадровая, иными словами кукольная или пластилиновая мультипликация. Создается сцена с действующими персонажами – куклами, которые впоследствии покадрово фотографируются.

Живопись на стекле – создается в основном с помощью масляных красок на матовом, подсвеченном снизу стекле. В целом принципы анимации в любой технике остаются неизменными, но существует ряд технических особенностей, которые необходимо учитывать. Притом, что в классической мультипликации, художник может использовать до трех, четырех слоев целлулоида, все особенности техники «живописи на стекле», сводятся к необходимости работы художника на одном слое.

Поскольку некоторые персонажи в сцене двигаются совершенно независимо, а другие - остаются неподвижными, необходимо заново восполнять утраченный фон, во время изменения положения персонажа в кадре. В процессе смены положения персонажа, художник полностью или частично его стирает, восстанавливая образ по памяти в новом положении. Данная техника дает массу выразительных средств, а также неповторимый живописный колорит, неосуществимый в других техниках.

Стадия третья. Прорисовка героев мультфильма

Стадия четвертая. Одушевление рисованных героев мультфильма

При создании анимационных фильмов используются некоторые общие принципы. Вот основные из них:

1. «Сжатие и растяжение» (squash & stretch).
2. «Подготовительное действие» (Anticipation).
3. Сценичность (staging).
4. «Ключевые кадры» (Pose to Pose).
5. «Сквозное движение и захлест» (follow through / Overlapping actions).
6. «Движения по дугам» (arcs).
7. Второстепенные действия (Secondary actions).
8. Расчет времени (Timing).
9. Преувеличение (Exaggerate and Caricature).
10. Профессиональный рисунок.
11. Привлекательность (Appeal).

Действие персонажа распадается на отдельные элементы движения - фазы, неравноценные по своему значению для решения характера движения.

Определив времяпротяженность действия на стадии разработки сценария, художник-мультипликатор находит нужное ему число кадров. Показ одного кадра занимает 1/24 сек.

Стадия пятая. Фазовка

Окончательным и самым значительным по времени этапом до монтажа, является фазовка. Рисунки художника-мультипликатора, фиксирующие отдельные, наиболее важные моменты движения в каждой сцене, требуют заполнения всего цикла необходимыми промежуточными фазами.

Организационная структура.

Для реализации проекта «МультПросвет» было решено использовать линейно-функциональную организационную структуру:



*Сотрудники анимационного отдела выполняют по совместительству функции преподавателей школы; директор является заведующим учебной частью.

Функции и обязанности.

Шаблин Михаил

Обязанности: Режиссер, сценарист, художник-постановщик, аниматор, преподаватель.

Главная задача режиссера — это как можно точнее передать данный ему сценарий. От таланта режиссера зависит общая атмосфера фильма, его стилистическое решение, а также, если режиссер опытный и своеобразно мыслит, то это позволит ему точно передать идею, а также он может добавить в сценарий что-либо свое, так называемый индивидуальный почерк.

Художник-постановщик, задает стилистику анимационного фильма, разрабатывает рабочие эскизы, отвечает за весь технологический процесс начиная от раскадровки и рисования ключевых кадров, до чистового монтажа.

Суть работы сценариста заключается в том, чтобы создать с помощью слов конкретно-чувственное представление о будущем экране действии.

Художник-аниматор разрабатывает основные движения внутри сцены, следуя указаниям художника-постановщика.

Тассо Анна

Обязанности главного маркетолога: поиск и ведение переговоры с потенциальными клиентами студии, разработка маркетинговой стратегии студии, заказ и распространение рекламных объявлений, баннеров, теле-радио роликов, налаживание связей со СМИ.

Лучкин Эрик

Обязанности финансового директора: ведение финансовой отчетности, оптимизация затрат

Мельница Светлана

Обязанности: художник-фонovщик, художник-фазовщик, аниматор.

Фонovщик, отталкиваясь от эскизов художника-постановщика, делает для каждой сцены фон, на который накладывают персонажей.

Фазовщик — художник, выполняющий отдельные моменты — фазы движения персонажей.

Тугаринов Герман

Обязанности: Монтажер.

Монтажер — специалист, осуществляющий монтаж в соответствии с режиссерским сценарием и указаниями режиссера-постановщика. Руководит техническими операциями по разборке материала, его разметке, склейке, подготовке к озвучиванию и перезаписи, синхронизации.

Кауненко Анна

Обязанности: аниматор переднего и заднего плана.

Аниматор переднего и заднего плана. Добавляет живые элементы в статичный фон и предметы переднего плана. Работает с анимационными слоями. Все действия производит под руководством художника-постановщика.

Левинов Алексей

Обязанности: продюсер.

Отвечает за материальный фонд, расходование материальных ресурсов, контролирует временные рамки технического процесса ролика, решает текущие административные проблемы.

Должности и контакты.

ФИО	КОНТАКТЫ	ДОЛЖНОСТЬ
Шаблин М.С.	creative_cmd@bk.ru +7(918)3845980	директор
Левинов А.В.	tsyclon@list.ru +7(961)5870668	продюсер
Лучкин Э.Э.	luch_e@mail.ru +7(964)9227835	финансовый директор
Тассо А.Ю.	strangani@yandex.ru +7(952)8502778	маркетолог
Тугаринов Г.Е.	assakolof@ya.ru +7(961)8562054	монтажер
Мельницина С.Б.	sveta_presli@mail.ru +7(928)0418558	аниматор
Кауненко А.С.	kaunen@rambler.ru +7(964)9054340	фазовщик

В нашей компании отсутствует корпоративная субординация. «МультПросвет» — абсолютно плоская, не иерархическая организация, где нет главных и подчиненных, а все решения принимаются сообща. С точки зрения бизнеса — все являются совладельцами компании, и каждый несет ответственность за развитие и судьбу проекта, каждый лично заинтересован в его будущем и стопроцентно мотивирован. При этом прибыль и карьерный рост для нас — не самоцель, а естественный продукт грамотной работы.

Заработная плата.

Директором предприятия является Шаблин М., являющийся одновременно аниматором, получающим сдельную заработную плату. В его обязанности будет входить лишь общая координация работы в группе, а также получение отчетов по работе финансового директора и маркетолога. Месячная заработная плата директора составляет 5 тыс. р.

Главный маркетолог. Зарплата главного маркетолога формируется из базового оклада 6 тыс. р. +50 р. за каждого приведенного в школу ученика +4,5% от стоимости каждого заказанного ролика.

Финансовый директор получает временную заработную плату в размере 7 — 12 тыс. р.

Аниматоры получают заработную плату в размере 16% от общей стоимости ролика на команду или 5,3% на 1 аниматора (1 ролик обычно снимается группой аниматоров из 3-х человек).

Преподаватели получают заработную плату в размере 100 руб. за одного ученика ежемесячно.

Монтажер получает в среднем 5 тыс. р. за каждый смонтированный ролик.

План заработной платы на первые два года реализации проекта представлен в таблице.

Заработная плата

1-й год.	февраль	март	апрель	май	июнь	июль	август	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	Всего
Директор	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	60000
Маркетолог	5000	10100	10100	10200	10600	11500	19600	20750	23450	23450	25050	25050	196850
Финансовый директор	5000	8000	8000	8000	8000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	102000
Аниматоры	36000	38400	38400	38400	48000	57600	144000	144000	172800	172800	187200	187200	1264800
Преподаватели	1000	1000	1000	1200	200	200	200	6250	6250	6250	9000	9000	41550
Монтажер	1500	5000	5000	5000	5000	5000	10000	10000	15000	15000	15000	15000	106500
Всего	57500	67500	67500	67800	76800	88300	187800	195000	231500	231500	250250	250250	1771700

Количество аниматоров	3	3	3	3	3	3	6	6	9	9	9	9	
Количество преподавателей	1	1	1	1	1	1	1	2,5	2,5	2,5	3	3	

2-й год.	февраль	март	апрель	май	июнь	июль	август	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	Всего
Директор	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	60000
Маркетолог	24800	25300	25300	31150	29900	33500	35300	36800	31400	31400	44000	44000	392850
Финансовый директор	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000	144000
Аниматоры	187200	187200	187200	249600	249600	288000	307200	307200	249600	249600	384000	384000	3230400
Преподаватели	6250	12250	12250	12250	1000	1000	1000	16000	16000	16000	16000	16000	126000
Монтажер	15000	15000	15000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	20000	25000	25000	235000
Всего	250250	256750	256750	330000	317500	359500	380500	397000	334000	334000	486000	486000	4188250

Количество аниматоров	9	9	9	12	12	12	12	12	12	12	15	15	
Количество преподавателей	2,5	3,5	3,5	3,5	1	1	1	4	4	4	4	4	

Основные показатели:

Общий объем необходимых инвестиций: 700 т.р. (В финансовом плане рассчитывался как кредит с проц. ставкой 19%).

Простой срок окупаемости 14 мес.

Дисконтированный срок окупаемости 22 мес.

Ставка дисконтирования – 24%

(8,5%- ставка рефинансирования;

5%- нестабильная финансовая структура;

4% - низкая прогнозируемость доходов вследствие освоения нового сегмента;

4% - финансовая зависимость от крупных клиентов;

2,5%- прочие риски)

Чистая приведенная стоимость проекта- 6 536,7 тыс.руб

Чистая прибыль 1 349 313 р.

Единовременные затраты

Компьютеры	165 000
Создание сайта	0
Мебель	63 000
Ремонт	50 000
Камеры	55 000
Материалы	10 000
Итого	363 000
Сумма кредита (с учтотм з/п, рекла- мы, доп. расходов и налогов на до- ход.	700000

Показатели	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Итого
1) Поступления от продаж	39000	95000	95000	98000	103000	123000	303000	337500	410000	410000	510000	510000	3033500
2) Переменные затраты													0
2.1 Сырье и материалы	150	150	150	150	150	250	250	250	400	400	400	400	3100
2.2 Затраты на ЖКХ	7000	7000	7000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	75000
2.3. Сдельная оплата труда	53500	67500	67500	67800	76800	88300	187800	195000	231500	231500	281750	281750	1830700
2.4. Начисления на з\п	7490	9450	9450	9492	10752	12362	26292	27300	32410	32410	39445	39445	256298
2.5. Транспортные расходы	2675	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	35675
Итого: переменные расходы	70815	87100	87100	86442	96702	109912	223342	231550	273310	273310	330595	330595	2200773
3) Маржинальная прибыль	-31815	7900	7900	11558	6298	13088	79658	105950	136690	136690	179405	179405	832727
4) Постоянные затраты													0
4.1. Повременная оплата труда	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	60000
4.2. Начисления по з\п	700	700	700	700	700	700	700	700	700	700	700	700	8400
4.3. Амортизация	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	73333
4.4. Затраты на рекламу	28955,2	28955	28955	28955	28955	28955	28955	28955,2	28955,2	28955	28955,2	28955	347462
4.4. Административные затраты	2100	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	4300
Итого: постоянные затраты	42866	40966	40966	40966	40966	40966	40966	40966	40966	40966	40966	40966	493496
5) Операционная прибыль	-74681	-33066	-33066	-29408	-34668	-27878	38692	64984	95724	95724	138439	138439	339231
6) % по кредиту	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	273000
7) Прибыль до налогообложения	-97431	-55816	-55816	-52158	-57418	-50628	15942	42234	72974	72974	115689	115689	66231
8) Налог на доходы	1170	2850	2850	2940	3090	3690	9090	10125	12300	12300	15300	15300	91005
9) Чистая прибыль	-98601	-58666	-58666	-55098	-60508	-54318	6852	32109	60674	60674	100389	100389	-24774
Нарастающим итогом	-98601	-157268	-215934	-271032	-331541	-385859	-379007	-346898	-286225	-225551	-125162	-24774	

Финансовая деятельность II год.

Показатели	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Итого
1) Поступления от продаж	427500	442500	442500	572500	535000	655000	655000	700000	600000	600000	880000	880000	7390000
2) Переменные затраты													0
2.1 Сырье и материалы	15000	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	18300
2.2 Затраты на ЖКХ	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000	48000
2.3. Сдельная оплата труда	250250	256750	256750	330000	317500	380500	380500	397000	334000	334000	486000	486000	4209250
2.4. Начисления на з/п	35035	35945	35945	46200	44450	53270	53270	55580	46760	46760	68040	68040	589295
2.5. Транспортные расходы	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	60000
Итого: переменные расходы	309285	301995	301995	385500	371250	443070	443070	461880	390060	390060	563340	563340	4924845
3) Маржинальная прибыль	118215	140505	140505	187000	163750	211930	211930	238120	209940	209940	316660	316660	2465155
4) Постоянные затраты													0
4.1. Повременная оплата труда	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	72000
4.2. Начисления по з/п	840	840	840	840	840	840	840	840	840	840	840	840	10080
4.3. Амортизация	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	73333
4.4. Затраты на рекламу	35746,24	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	35746,24	35746,2	35746,2	35746,2	35746,2	428955
4.4. Административные затраты	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	12000
Итого: постоянные затраты	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	49697	596368
5) Операционная прибыль	68518	90808	90808	137303	114053	162233	162233	188423	160243	160243	266963	266963	1868787
6) % по кредиту	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	273000
7) Прибыль до налогообложения	45768	68058	68058	114553	91303	139483	139483	165673	137493	137493	244213	244213	1595787
8) Налог на доход	12825	13275	13275	17175	16050	19650	19650	21000	18000	18000	26400	26400	221700
9) Чистая прибыль	32943	54783	54783	97378	75253	119833	119833	144673	119493	119493	217813	217813	1349313
Нарастающим итогом	8169	62952	117734	215112	290365	410197	530030	674702	794195	913688	1131500	1349313	

Кумулятивный денежный поток 1 год.

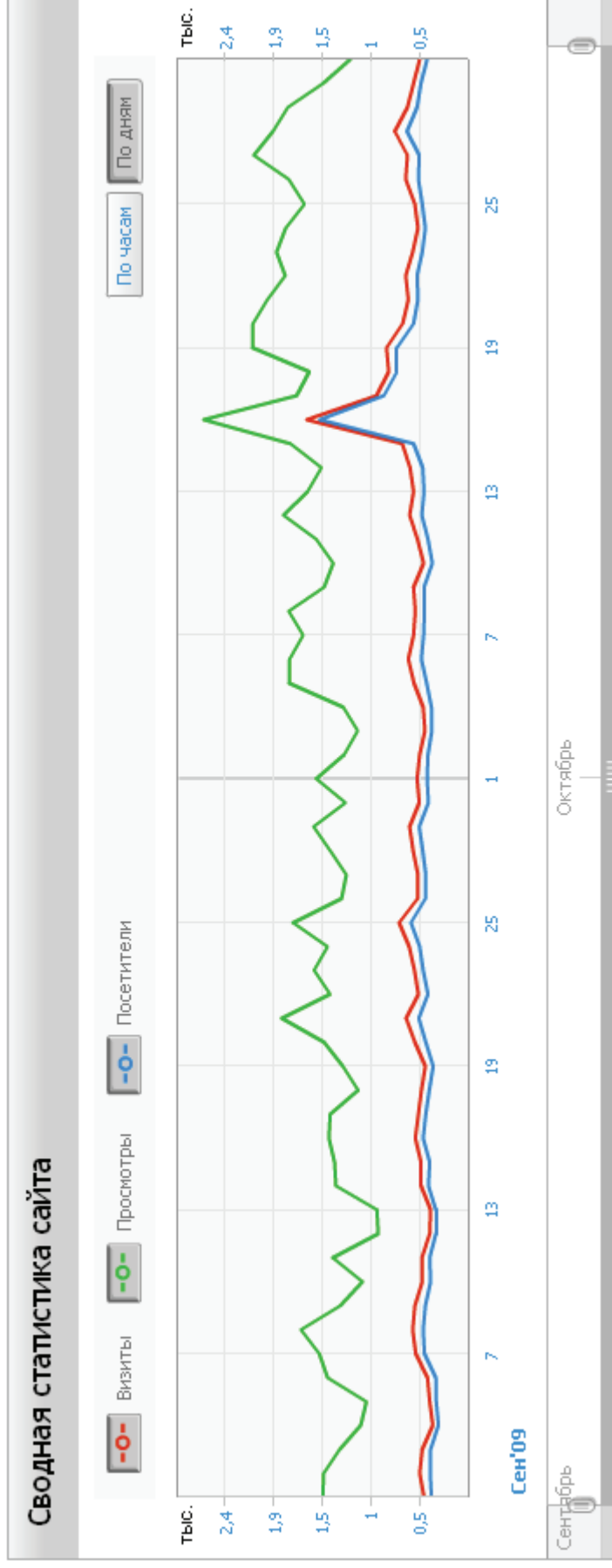
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Показатели	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь
Инвестиционные затраты	715 859											
Эксплуатационные затраты	107570	121955	121955	121297	131557	144767	258197	266405	308165	308165	365450	365450
Выплаты % по кредиту	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750	22750
Амортизационные отчисления	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111	6111
Валовый доход	39000	95000	95000	98000	103000	123000	303000	337500	410000	410000	510000	510000
Валовая прибыль	-97431	-55816	-55816	-52158	-57418	-50628	15942	42234	72974	72974	115689	115689
Налог на прибыль (на доходы по УСН)	1170	2850	2850	2940	3090	3690	9090	10125	12300	12300	15300	15300
Чистая прибыль	-98601	-58666	-58666	-55098	-60508	-54318	6852	32109	60674	60674	100389	100389
Денежный поток	-808349	-52555	-52555	-48987	-54397	-48207	12963	38220	66785	66785	106500	106500
Деньги на счету	-808349	-860904	-913459	-962447	-1016844	-1065051	-1052088	-1013868	-947084	-880299	-773799	-667299
Коэффициент дисконтирования	0,98223	0,96478	0,94764	0,93081	0,91427	0,89803	0,88207	0,86640	0,85101	0,83589	0,82104	0,80645
Дисконтированный денежный поток	-793988	-50704	-49804	-45598	-49734	-43291	11434	33114	56834	55825	87441	85887
Дисконтированный кумулятивный денежный поток	-793988	-844692	-894496	-940093	-989827	-1033118	-1021684	-988571	-931736	-875911	-788471	-702584

Кумулятивный денежный поток II год:

[illegible]

РИСКИ И ОТВЕТСТВЕННЫЕ

описание риска	приоритет риска	мера реагирования	ответственный за риск
малая осведомлен- ность	средний	грамотная рекламная кампания	Тассо А. Ю. маркетолог
низкое качество продукта	низкий	контроль качества продукта, худ. руководителем	Шаблин М. С. директор
нехватка финансовых ресурсов	низкий	грамотное расход- ование денежных средств	Лучкин Э. Э. финансовый директор



Статистика посещаемости сайта Аниматор.Ру
<http://animator.ru>

План рекламной кампании на Яндекс.Директе (Предложение слов) Срок кампании 1 месяц Регионы показа: Россия (кроме: Центр, Северо-Запад, Поволжье, Сибирь, Дальний Восток, Урал)						
Предложенные фразы	Позиция	Количество показов в месяц* (прогноз)	Примерное количество переходов в месяц (по выбранной позиции)*	Прогноз CTR (по выбранной позиции)	Средняя цена клика (по выбранной позиции), у.е. **	Примерный бюджет, руб. (по выбранной позиции)
корпоративный фильм	1-ое место	31	1	3,55	0,51	15,30
рекламные ролики	спецразмещение	1576	74	4,70	1,43	3174,60
школа анимации	спецразмещение	36	2	5,56	0,89	53,40
Рубрика: Учеба / Среднее образование / Школы / Частные школы	1-ое место	54	1	2,04	0,63	18,90
Рубрика: Бизнес / Реклама / Рекламные услуги	1-ое место	279	3	1,18	7,70	693,00
Итого с учетом выбранных позиций***		1976	81			3955,20