

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЕЛИКОУСТЮГСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Принято

педагогическим советом муниципального
бюджетного образовательного
учреждения дополнительного
образования «Центр дополнительного
образования»

Протокол от №4 от 29.05.2025

Утверждено

приказом директора муниципального
бюджетного образовательного учреждения
дополнительного образования «Центр
дополнительного образования»

Приказ №96-ОД от 18.06.2025



Директор

Ямова

Е.М. Ямова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Юные мультипликаторы»

Уровень программы - стартовый

Возраст обучающихся - 7-16 лет

Срок обучения – 1 год

Количество часов по программе - 72 часа / 2 часа в неделю

Составил:

педагог дополнительного образования
Будахина Юлия Владимировна

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа по мультипликации «Юные мультипликаторы»

Составитель программы:

педагог дополнительного образования – Будахина Юлия Владимировна

Направленность: техническая

Цель программы: развитие творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Возраст обучающихся: 7-16 лет.

Продолжительность реализации программы: 1 год.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раза в неделю по 2 учебных часа, всего 72 часа в год.

Форма организации процесса обучения: – практическое учебное занятие по созданию мультипликации.

Краткое содержание:

Программа включает в себя знакомство обучающихся с мультипликацией и историей ее создания. Программа имеет техническую направленность и создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

Планируемый результат реализации программы:

Программа направлена на формирование у детей социально-коммуникативных навыков посредством активной мультипликации, воспитание усидчивости, целеустремленности, желания довести начатое дело до конечного результата – получение творческого продукта своих стараний. Дети приобретут навыки создания мультипликации (анимации).

I.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1.Пояснительная записка

Сейчас все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». Главной целью обучения является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Юные мультипликаторы»** имеет **техническую направленность** и направлена на знакомство детей с историей мультипликации и технологией создания мультфильмов. Создание мультфильма на занятиях - это, по сути, проектное обучение. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является анимационный ролик. Проектный подход позволяет переводить знания, умения и навыки, полученные при изучении различных предметов, на уровень межпредметных связей, стимулирует ученика на рефлексивное восприятие материала. К тому же мультипликация дает возможность проявить свои способности в рисовании и различных видах прикладного искусства, музыке, речевом развитии; получить навыки работы с техническим оборудованием. В этом и заключается актуальность программы. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъемка, проводится монтаж и просмотр.

Программа разработана в соответствии с государственной образовательной политикой и современными нормативными документами в сфере образования:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28.

Студия мультипликации в системе дополнительного образования явление уникальное и программа, созданная по данному направлению, так же уникальна и является программой нового поколения.

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Именно анимация у обучающихся развивает особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и даёт мультипликация.

Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* –одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо творчество, в частности занятия анимацией создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития,

художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе.

Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкий горизонт для развития личности.

Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, общения, помогают выработать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист».

Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы).

Знакомясь с отечественной и мировой анимационной классикой, с самим процессом содержательных, эстетических ценностей, с тем, как технические изобретения давали толчок художественному развитию, а эстетические задачи заставляли порой вести поиск новых технических решений, открывающих более широкие возможности мультипликации, обучаемые постигают сами закономерности развития искусства.

Основной способ по освоению мультипликации обучающимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы.

Программа имеет техническую направленность и создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

Мультипликация, анимация — вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы (аниматоры). Мультипликатор придумывает персонажей мультфильмов, выполняет эскизы основных сцен, прорабатывает мимику и жестикуляцию героев, ищет интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Занимается раскадровкой и расцветкой будущего фильма, анимацией персонажей (прорабатывает их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, мультипликация даёт большие возможности в творческом развитии детей. Занимаясь различными видами деятельности, во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляя, для чего они рисуют.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус обучающихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

Адресат программы – дети от 7 до 16 лет. Наполняемость группы от 10-15 человек, группы могут быть разновозрастными.

Объем и срок освоения программы, режим занятий. Программа рассчитана на 1 год обучения, занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 1 часу, 72 академических часа в год.

Форма обучения по программе: обучение проводится в очной форме. Допускается реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей анимации;
- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить последовательному воплощению авторского замысла в сценарии;
- изучить основные этапы работы над созданием мультфильмов;
- приобретение обучающимися знаний в программе Adobe Animate;

Развивающие:

- расширить представления у обучающихся о технологии создания мультфильмов;
- развивать пространственное воображение, логического и визуального мышления; развитие мелкой моторики рук;
- формирование знаний о профессиях, которые играют ведущую роль в создании мультфильмов;
- развивать умения сочинять сценарий;
- развивать творческую инициативу обучающихся: самостоятельный выбор темы, выразительных средств и способов изображения;

Воспитательные:

- раскрывать воспитательные возможности мультфильмов; воспитывать интерес к информационной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к авторским правам;
- развивать творчески активную личность.

1.3. Учебный план, содержание программы

	Тема занятия	К-во часов	Теория	Практика
1	Введение в анимацию	14	3,5	10,5
1	Вводное занятие. История и виды мультипликации. Наши любимые мультфильмы. ТБ	2	1	1
2	Рисованные мультфильмы. Входной контроль	2	0,5	1,5
3	Стиль Disney и DreamWorks	2	0,5	1,5
4	Работа над сценарием	6	1	5
5	Знакомство с графическими программами и оборудованием	2	0,5	1,5
2	Работа в программе	14	3,5	10,5
6	Знакомство с программой Adobe Animate	2	0,5	1,5
7	Работа со слоями и цветом	2	0,5	1,5
8	Работа с линией и фигурам	2	0,5	1,5
9	Работа со звуком и текстом	2	0,5	1,5
10	Импорт и экспорт	2	0,5	1,5
11	Работа с движением и анимацией	4	1	3
3	Создание мультфильма	4	1	3
12	Подготовка к собственному мультфильму	2	1	1
13	Создание первой анимации. Промежуточная аттестация	2		2
4	Проект	40	4	36
14	Подготовка материалов к проекту	10	1	9
15	Раскадровка	10	1	9
16	Создание анимации	10	1	9
17	Работа над проектом. Презентация проекта. Итоговый контроль	10	1	9
	Итого	72	12	60

Содержание программы

Вводное занятие. История и виды мультипликации. Наши любимые мультфильмы. ТБ.

Теория: Знакомство с учебной группой. Кабинетом. Техника безопасности при работе с компьютером. Введение в программу: содержание и порядок обучения. Особенности занятий по программе. Зарождение мультипликации. Виды мультипликаций. Современная мультипликация. Демонстрация мультфильмов.

Практическая работа: Мультвикторина. Игры – презентация «Угадай мультфильм», «Что будет дальше», «Найди отличия».

Рисованные мультфильмы.

Теория: Техника создания рисованных мультфильмов.

Практическая работа: Упражнения «Рисуем героя», «Рисуем пейзаж». Упражнение «Нарисуй эмоцию».

Стиль Disney и DreamWorks.

Теория: Разбор стиля мультфильмов. Внешние особенности персонажей и локаций.

Практическая работа: Нарисовать персонажа в стиле Disney и DreamWorks.

Работа над сценарием.

Теория: Что такое сценарий? Трехчастная система построения сюжета. Понятие саспенса. Раскадровка. Поиск идеи для мультфильма.

Практическая работа: Работа над персонажем и локаций.

Знакомство с графическими программами и оборудованием.

Теория: Знакомство с графическими программами. Топ программ для создания анимацией. Знакомство с графическим планшетом, где и кем используется, основные возможности. ТБ.

Практическая работа: Нарисовать любое насекомое в графическом редакторе.

Знакомство с программой Adobe Animate.

Теория: Основные функции, возможности, инструменты, текст, звук.

Практическая работа: Изучить рабочее поле программы Adobe Animate.

Работа со слоями и цветом.

Теория: Создание и упорядочивание слоев. Создание слоя. Создание папки слоев. Упорядочивание слоев и папок слоев. Переименование слоя или папки слоев. Выделение слоя или папки слоев. Удаление слоя или папки слоев. Панель «Цвета». Образцы.

Практическая работа: Нарисовать любой предмет и раскрасить его.

Работа с линией и фигурами.

Теория: Что такое линия и фигуры в программе Adobe Animate. Рисование прямых линий с помощью инструмента «Отрезок линии». Рисование прямоугольников и овалов. Рисование прямоугольных примитивов. Рисование овалов и прямоугольников.

Практическая работа: Рисование основного персонажа с помощью Adobe Animate.

Работа со звуком и текстом.

Теория: Импорт звуков. Поддерживаемые форматы звуковых файлов.

Добавление звуков в Animate. Удаление звука с временной шкалы. Редактирование звуков. Классический текст. Создание и редактирование текстовых полей.

Практическая работа: Импортировать звук в программу. Написать пословицу с помощью инструмента «Текст».

Импорт и экспорт.

Теория: Форматы файлов, поддерживаемые при импорте. Импорт иллюстраций в Animate. Экспорт изображений и графики. Экспорт анимированного GIF-файла.

Практическая работа: Импортировать изображение в программу. Экспорт изображения из программы.

Работа с движением и анимацией.

Теория: Типы анимации. Частота кадров. Идентификация анимации на временной шкале. Распределение объектов по слоям для анимации движения.

Практическая работа: Создать простую анимацию.

Подготовка к собственному мультфильму.

Теория: Повторение технологий создания анимации, виды мультипликаций и стилей рисования.

Практическая работа: Подготовить материалы для создания анимации.

Создание первой анимации. Промежуточная аттестация.

Практическая работа: Создать собственную короткометражку. Презентация и обсуждение созданной короткометражки. Подведение итогов обучения за первое полугодие.

Подготовка материалов к проекту.

Теория: Инструктаж по охране труда учащихся: инструктаж на рабочем месте. Рассказ о дальнейших планах работы. Изучение темы проекта.

Практическая работа: Поиск необходимых материалов в сети Интернет для работы над проектом: изображения, звуковое сопровождение, лозунг или стихотворение при необходимости.

Раскадровка.

Практическая работа: Воссоздать сюжет по порядку, создать визуальное представление мультфильма.

Создание анимации.

Практическая работа: Создание готового мультфильма, с использованием раскадровки и подготовленных заранее материалов опираясь на знания полученных в ходе обучения программы.

Презентация проекта.

Практическая работа: Просмотр и обсуждение созданного мультфильма.

1.4. Планируемые результаты

По окончании программы обучающиеся:

будут знать:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы создания анимационного фильма;
- правила и нормы работы над сценарием.
- материалы и выразительные средства, которыми пользуются художники-мультипликаторы;
- свойства и назначения используемых инструментов программы Adobe Animate;

будут уметь:

- организовать своё рабочее место;
- создавать простейших персонажей для анимации;
- подбирать краски в соответствии с передаваемым в рисунке настроением;
- пользоваться графическими материалами, добиваться разного характера линий;
- создавать раскадровку для мультфильма;
- создавать персонажей и фоны для мультфильма, используя разнообразные инструменты программы Adobe Animate;
- создавать собственный мультфильм.

сформируются следующие универсальные учебные действия:

- умение работать по словесному указанию, по схеме, шаблону, алгоритму (умения моделирования);
- с помощью педагога ставить цели, задачи, выстраивать план (последовательность) действий;
- выбирать с помощью взрослых, сверстников пути решения проблем;
- осознавать и адекватно оценивать свой вклад в выполненное дело, задание, разработку;
- устно представлять свою работу, высказывать оценочные суждения;

- выбирать с помощью взрослых, сверстников пути решения проблем;
- уметь работать совместно с другими;
- уметь находить конструктивный выход из спорных, конфликтных ситуаций (самостоятельно или обращаться за помощью к взрослым).

Личностные результаты:

- развитие навыков сотрудничества, знание правил совместной деятельности и готовность их принимать;
- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

II. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1.Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года:
 - начало учебного года – 01 сентября
 - окончание учебного года – 31 декабря
2. Количество учебных недель – 36
3. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий
4. Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговый контроль в мае

№	Месяц	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во час	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. История и виды мультипликации. Наши любимые мультфильмы.ТБ.	Учебное занятие	2	Беседа
2		Рисованные мультфильмы.	Практическое занятие	2	Практическая работа
3		Стиль Disney и DreamWorks.	Практическое занятие	2	Практическая работа
4		Работа над сценарием.	Практическое занятие	2	Практическая работа
5	октябрь	Работа над сценарием.	Практическое занятие	2	Практическая работа

6		Работа над сценарием.	Практическое занятие	2	Практическая работа
7		Знакомство с графическими программами и оборудованием.	Практическое занятие	2	Практическая работа
8		Знакомство с программой Adobe Animate.	Практическое занятие	2	Практическая работа
9	ноябрь	Работа со слоями и цветом.	Практическое занятие	2	Практическая работа
10		Работа с линией и фигурами.	Практическое занятие	2	Практическая работа
11		Работа со звуком и текстом.	Практическое занятие	2	Практическая работа
12		Импорт и экспорт.	Практическое занятие	2	Практическая работа
13	декабрь	Работа с движением и анимацией.	Практическое занятие	2	Практическая работа
14		Работа с движением и анимацией.	Практическое занятие	2	Практическая работа
15		Подготовка к собственному мультфильму.	Практическое занятие	2	Практическая работа
16		Создание первой анимации. Промежуточная аттестация.	Практическое занятие	2	Творческая работа
17	январь	Подготовка материалов к проекту «23 февраля».	Практическое занятие	2	Практическая работа
18		Раскадровка.	Практическое занятие	2	Практическая работа
19		Создание.	Практическое занятие	2	Практическая работа
20		Презентация проекта.	Практическое занятие	2	Практическая работа
21	февраль	Подготовка материалов к проекту «Моя мама лучше всех».	Практическое занятие	2	Практическая работа
22		Раскадровка.	Практическое занятие	2	Практическая работа
23		Создание.	Практическое занятие	2	Практическая работа
24		Презентация проекта.	Практическое занятие	2	Практическая работа
25	март	Подготовка материалов к проекту «Светлая пасха».	Практическое занятие	2	Практическая работа
26		Раскадровка.	Практическое занятие	2	Практическая работа
27		Создание.	Практическое занятие	2	Практическая работа
28		Презентация проекта.	Практическое занятие	2	Практическая работа

29	апрель	Подготовка материалов к проекту «9 мая».	Практическое занятие	2	Практическая работа
30		Раскадровка.	Практическое занятие	2	Практическая работа
31		Создание.	Практическое занятие	2	Практическая работа
32		Презентация проекта.	Практическое занятие	2	Практическая работа
33	май	Подготовка материалов к проекту «Мой мультфильм».	Практическое занятие	2	Практическая работа
34		Раскадровка.	Практическое занятие	2	Практическая работа
35		Создание.	Практическое занятие	2	Практическая работа
36		Презентация проекта.	Конференция	2	Презентация мультфильма

2.2 Условия реализации программы

Оборудование: Мультимедийное оборудование, ноутбуки, графические планшеты.

Программа: Adobe Animate.

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование или педагоги, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

2.3. Формы аттестации

По программе предусмотрены следующие виды контроля: входной, промежуточная аттестация, итоговый контроль. Формы проведения: беседа, опрос учащихся, тест, практическая работа, творческая работа, итоговая демонстрация своих работ.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится в декабре в форме выполнения творческой практической работы.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения- определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Презентация проекта – мультфильма.

2.4. Оценочные материалы

Оценка творческого продукта проектной деятельности (мультфильма);

Готовая творческая работа оценивается по критериям: аккуратность, самостоятельность выполнения, правильная последовательность изготовления кадров для анимации, грамотно подобранное цветовое решение, проработка персонажа и фона, сюжет мультфильма, оформление работы.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение программы

Учебный процесс обеспечен различными видами методической продукции:

Викторины для развития детей.

Дидактические материалы (наглядные пособия, демонстрационные картинки, образцы выполненных заданий, презентации), которые используются на каждом занятии.

Мультимедийные презентации по всем темам.

2.6. Воспитательные компоненты

- Художественно-эстетическое

Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

- Трудовое

Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

- Воспитание познавательных интересов

Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности.

План воспитательной работы

Дата	Название мероприятия
сентябрь	Беседа «Наше здоровье в наших руках»
октябрь	Викторина к Дню анимации
октябрь	Участие в областном конкурсе «В единстве наша сила»
ноябрь	Участие в мероприятиях Недели технического творчества
декабрь	Районный конкурс «Сувениры Деду Морозу» в номинации «Цифровой сувенир»
январь	Конкурс анимации «Мой персонаж лучше всех» (уровень объединения)
январь	Учрежденческая конференция «Мой творческий проект»
февраль, март	Создание анимационных открыток к Дню защитника Отечества и 8 марта
Апрель	Игра «Что за мультфильм?»
Май	Итоговое мероприятие «Мой мультфильм»

Информационные ресурсы и литература

Список использованной литературы:

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 – 43с.

2. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 2004, 287 с.
3. Запаренко, В.С. Как рисовать мультики. / В.С. Запаренко – СПб. : Фордевинд, 2011 – 128с. – (Чем заняться в дождь?)
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей. М.: НТ Пресс., 2006г.
6. Райт, Д. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Джин Энн Райт; Пер. с англ. - М. : ГИТР, 2006 - 351с.
7. Сазонов, А. П. Персонаж рисованного фильма. /А.П. Сазонов; Научн. исслед. каб. из.- декорационного оформления фильма. – М.: Всесоюзный гос. Институт кинематографии, 2004 - 29 с. 35
8. Сивоконь, Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера. / Е.Я. Сивоконь. – Киев: Мистецтво, 2005 - 148с.
9. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 - 59с.

Список литературы для детей и родителей:

1. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
2. Иткин В.В. Карманная книга мультжуриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В.Иткин. – Новосибирск, 2006;
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;
4. Нагибина М.И. Азбука анимации. — Ярославль: Академия развития, 2016.
5. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.

6. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.