

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования им.Л.Е. Лукиной»  
МР «Горный улус» РС (Я)

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
« 12 » сентября 2022г.

Утверждаю: и.о. директора МБУ ДО  
«ЦДО им. Л.Е. Лукиной»  
А.И. Варламов  
« 14 » сентября 2022г.



Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа  
«МультLab»

*возраст обучающихся: 7 - 17 лет*  
*срок реализации программы: 1 год*  
*направленность программы: техническая*  
*уровень программы: базовый*

Разработчик: Павлова Наталья Геннадьевна,  
педагог дополнительного образования

с. Бердигестях 2022г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная адаптированная общеразвивающая программа «МультLab» предназначена для групп детей слабослышащих, слабовидящих, с заболеванием ДЦП, имеющих при этих заболеваниях нормальный коэффициент умственного развития

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении. В настоящее время востребованы такие формы преподавания, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

Развитие детского творчества во многом зависит от умения обучающихся, работать с различными материалами и соответствующими инструментами. Трехмерное изображение объемных предметов помогает обучающимся познать объекты в реальной полноте их формы. Работа с материалами лепки, учащиеся расширяют круг знаний о свойствах материалов, овладевают полезными техническими навыками, тренируют руку и глаз, а пространственное мышление. Мультипликация – очень интересный для детей вид искусства, способствует формированию таких мыслительных операций, как анализ, синтез, сравнение, обобщение. Благодаря элементам мультипликации данная информация усваивается намного быстрее. Ведь данный вид искусства оживление на глазах тем самым вознаграждает своих творцов, что усиливает желание творить и развиваться.

### **Нормативные правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеразвивающая программа:**

1. Конституция Российской Федерации от 1993 года (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ);
2. Федеральный закон № 273-ФЗ от 01.09.2013 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
3. Концепция развития дополнительного образования детей. Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. №1008 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”.
5. «Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 N 06-1844).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

**Направленность программы.** Данная программа «МультLab» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей с учетом их возможностей и мотивации. Позволяет формировать те социально-психологические функции, которые заблокированы у детей с ОВЗ от рождения, либо утрачены вследствие болезни или травмы. Она направлена на развитие технических навыков, формирование художественного восприятия мира и развитие исследовательских способностей обучающихся. Программа направлена на развитие познавательной активности, художественных, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, освоение современных компьютерных технологий и выявление одаренных детей с наклонностями в области мультимедийного творчества.

Программа является:

- по содержанию – технической направленности;
- по функциональному предназначению — учебно-познавательной, общекультурной;
- по форме организации — индивидуально ориентированной, студийной;
- по времени реализации — годичной.

**Актуальность.** Актуальность содержания данной программы обусловлена необходимостью решения проблемы социально - педагогической реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и направлена на создание благоприятных условий для их творческой деятельности и самореализации.

Программа ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, на развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представления детей об окружающем мире. Путем внедрения мультимедийных программ, изучения фотооптики и компьютера.

Создание анимационного фильма с детьми длительный технологически трудоемкий процесс. Он имеет большое значение для развития и формирования необходимой компетенции детей для психологически комфортного существования в условиях информационно-технологического подъема

При этом данная программа дополнительного образования детей направлена на:

- создание условий для развития ребенка;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- интеллектуальное и духовное развития личности ребенка;
- укрепление психического и физического здоровья;
- взаимодействие педагога дополнительного образования с семьей.

**Новизна программы** выражается в интеграции разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, дизайн, декоративно-прикладное творчество) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма.

При определении содержания деятельности учитываются следующие принципы:

- связи теории с практикой (практике отводится 70-80% учебного времени);
- систематичности и последовательности;
- доступности и посильности;
- сознательности и активности;
- наглядности;
- прочности овладения знаниями и умениями.

**Педагогическая целесообразность.** В связи с «клиповым» мышлением детей стало понятно, что стандартных наборов изобразительных материалов и способов передачи информации недостаточно для современных детей, так как уровень умственного развития и потенциал нового поколения стал намного выше. В связи с этим использование новых, цифровых технологий является эффективным толчком к развитию интеллекта, активизируют творческую активность, учит мыслить нестандартно. Побуждает детей к творческим поискам и решениям. Учит детей работать с разнообразными художественными материалами. Лепка в силу своей специфики является эффективным средством познания объемно-пространственных форм действительности - важного фактора в общем развитии ребенка. В педагогическом отношении роль лепки также важна, как и других общеобразовательных предметов. В раннем возрасте она нередко представляет собой более активное развивающее начало, чем рисунок. Во время работы дети получают эстетическое удовольствие.

**Цель:** развитие творческого потенциала учащихся, создание развивающей образовательной среды, позволяющей удовлетворить интересы, склонности и творческие запросы детей в области мультипликационного искусства.

**Реализации поставленной цели способствует решение следующих задач:**

***Обучающие:***

- дать знания о цветах, размерах, как о виде изобразительной деятельности;
- обучить владеть различными техниками работы с материалами, инструментами и приспособлениями, необходимыми в работе;
- обучить правилам работы с различными цифровыми программами;
- обучить основам изобразительного языка, рисование по памяти и по воображению;
- обучить правилам работы с различными художественными материалами;
- обучить законам передачи пропорции объектов изображения, световоздушной перспективе.

***Развивающие:***

- развивает мелкую моторику рук;
- развивать творческие способности, внимание, память, воображение, фантазию;
- развивать моторику, пластичность и гибкость рук и точности глазомера;
- развивать колористическое видение;
- развивать художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- развивать творческую и художественную индивидуальность;

- развить коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение (адекватно оценивать свои достижения и достижения других, оказывать помощь другим, разрешать конфликтные ситуации).

**Воспитательные:**

- формировать у детей устойчивый интерес к искусству и занятиям художественным творчеством;
- формировать уважительное отношение к искусству разных стран и народов;
- воспитать терпение, волю, усидчивость, трудолюбие;
- воспитать аккуратность в работе.
- воспитать потребность к познанию нового и самосовершенствованию;
- воспитать уважение к традициям и культуре своего и других народов;
- воспитывать эстетический вкус, чувство прекрасного, гордость за свой выполненный труд.

**Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы.** Программа рассчитана на детей от 7 до 17 лет. Группы обучающихся формируются с учетом возрастных, индивидуальных особенностей. Допускается разница в возрасте от одного до четырех лет. Учащиеся, поступающие в объединение, проходят собеседование, направленное на выявление их индивидуальности и склонности к выбранной деятельности.

Наполняемость в группах на основании норм СанПиН 2.4.4.3172-14 («Мастерские акварельной живописи и рисунка») - 4,0 м<sup>2</sup> на одного ребенка;  $39.8 / 4.0 = 10$  составляет: первый год обучения — 10 человек;

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной программы 7—9 лет, 10—13 лет, 14—17 лет.

**Программа: «Перекладная мультипликация» является экспериментальной. Срок реализации программы – 1 учебный год. Объем часов программы в год составляет - 144 часа.**

**Формы организации деятельности:**

Занятия проводятся в мелкогрупповой форме, численность в группе - от 3 до 5 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Педагог может также в процессе занятия организовывать учащихся в небольшие группы по 2-3 человека, чтобы они имели возможность работать совместно, объединяя свои усилия в творческом процессе.

Как правило, выделяют следующие группы форм организации обучения:

- по количеству детей, участвующих в занятии – групповая, индивидуально-групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – практикум, конкурс творческих работ;
- по дидактической цели — вводное занятие по изучению нового материала; занятие по применению и совершенствованию знаний, умений и навыков; комбинированное занятие; занятие по обобщению и систематизации знаний, умений и навыков; занятие контроля и коррекции знаний, умений и навыков.

### Режим занятий

Одна группа разделяется на 2-подгруппы и количество часов(144ч.) делится на подгруппы по 72 часа на каждую

Год обучения	Количество рабочих недель	Количество в неделю			Количество в год	
		занятий	Число и продолжительность занятий в день	Часов/минут	занятий	часов
1	36	2	2 по 30 мин.	4	72	144
1год(1 –я подгрупп)	36	2	1 по 30 мин	2	72	72
1год(2-я подгрупп)	36	2	1 по 30 минут	2	72	72

### Ожидаемые результаты.

Особенность заключается в том, что многие приобретённые знания и способы деятельности имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Требования к результатам освоения дополнительных образовательных программ отражают индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают личностные, метапредметные и предметные результаты.

Особенность заключается в том, что многие приобретённые знания и способы деятельности имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

#### *Личностные результаты:*

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;

формирование целостного мировоззрения;

развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### *Метапредметные результаты:*

-оценивание правильности выполнения учебной задачи, собственных возможностей её решения;

диагностика результатов познавательно-трудовой, творческой деятельности по принятым критериям и показателям;

-соблюдение норм и правил безопасности,

-умение работать в коллективе,

-формирование умения понимать причину успеха и неуспеха учебной деятельности,

- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
- развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

#### *Предметные результаты:*

- формирование основ художественной культуры, развитие эстетического, эмоционально-ценностного видения окружающего мира;
- развитие наблюдательности, способности к сопереживанию, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса и творческого воображения;
- развитие визуально-пространственного мышления;
- приобретение опыта работы различными цифровыми программами;
- развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности;
- приобретение опыта работы различными художественными материалами и в разных техниках;
- приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: пластилиновая мультипликация.

#### **В результате обучения обучающиеся научатся:**

- работать в коллективе;
- сочинять короткие истории, рассказы;
- различать, сочетать и смешивать цвета;
- умение пользоваться различными инструментами (линейка, ножницы, резак и т.д.)
- создавать короткометражные перекладные мультфильмы.
- пользоваться цифровыми программами.

#### **Способы определения результативности**

1. педагогическое наблюдение;
2. педагогический анализ результатов тестирования,
3. выполнения обучающимися диагностических заданий,
4. участие в мероприятиях (конкурсы, выставки, викторины).

#### **Виды контроля**

Начальный (или входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей.

Текущий контроль – с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала (викторины, опросы).

Тематический контроль – с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала по определенной теме. Определение результатов обучения (опрос, самостоятельная работа, выставка и др.)

Промежуточный контроль – с целью определения результатов обучения (итоговое занятие, тестирование).

Итоговый контроль – с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей (экзаменационное тестирование).

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Первый год обучения

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	опрос по ТБ и ПБ, эвакуации
2	История мультипликации	4	2	2	викторина
3	Основы создания мультфильма	4	2	2	опрос
4	Выстраивание сценария	12	2	10	читка
5	Разработка и создание мультипликационных персонажей	52	2	50	наблюдение
6	Создание и рисование фона	28	2	26	опрос
7	Покадровая съемка	8	2	6	наблюдение
8	Озвучивание персонажей	8		8	
9	Титры	6	1	5	наблюдение
10	Монтаж	10	2	8	наблюдение
11	Выставки, конкурсы.	8	-	8	
12	Подведение итогов	2	-	2	рефлексия
	Всего	144	16	128	

### СОДЕРЖАНИЕ

#### 1. Вводное занятие.

*Теория:* Знакомство с программой работы кружка, правилами поведения при проведении практических работ. Ознакомление с правилами ТБ и ПБ, планом эвакуации.

*Практическая часть:* викторина «»



## **2. История мультипликации.**

*Теория:* Знакомство с развитием мультипликации:

- мультфильмы первобытности;
- кинематографическая мультипликация;
- рисованная мультипликация;
- мультипликация в СССР;
- мультипликация и современность.

*Практическая часть:* викторина «Как создавались мультяшки».

## **3. Основы создания мультфильма.**

*Теория:* Знакомство с этапами планирования и основными операциями при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов. Знакомство с понятием «фазы» и их применения. Знакомство с цифровыми программами по монтажу, работа с фотокамерой. Знакомство с понятием статика, динамика, эмоции, явление природы.

*Практическая часть:* Отработка приемов выполнения фаз. Составление схем движения персонажа, эмоциональные и природные изменения. Практическое выполнение мульт-конструктора, работа с цифровыми программами.

## **4. Выстраивание сценария.**

*Теория:* Знакомство с направлениями в стилях, жанрах, готовыми произведениями, сказками, рассказами. Выстраивание сценария – сценарный ход.

*Практическая часть:* Разработка сценария на заданную тему. Написание коротких адаптированных рассказов.

Предварительное проигрывания сценария.

## **5. Разработка и создание мультипликационных персонажей.**

*Теория:* Поиск образа персонажа является самым ответственным и интересным этапом. В выборе образа необходимо учесть не только личные качества героя, но и его гармоничное сочетание с окружающим миром. Также персонаж должен быть выразительным и "не избитым", обладать определенной долей шарма.

*Практическая часть:* Практическая работа: разработка и создание мультипликационных персонажей.

## **6. Разработка и разрисовка фона.**

*Теория:* Знакомство с понятием плановость и перспектива, времена года, интерьер и экстерьер. Взаимосвязь декорации и выбранного сценария.

*Практическая часть:* Прорисовка эскизов. Выполнения декораций на выбранную тему, из бумаги, пластилина, подручных средств. Прорисовка и передача перспективы в формате заданной темы.

## **7. Покадровая съемка.**

*Теория:* Знакомство с фотокамерой и ее возможностями. Принципы работы со штативом, мультстанком. Работа с кадром, раскадровкой. Использование покадровой анимации неизбежно при создании перекладной мультипликации. При этом нам с вами придётся в ручную менять положение персонажей, отражающие процесс изменения формы или движения. Изображение в кадрах, находящихся между ключевыми, Flash сгенерирует программно, значительно облегчив при этом нашу работу. К элементарным преобразованиям, которыми мы с вами можем манипулировать при создании расчётной анимации, относятся: изменение координат, размеров, масштаба, угла поворота, формы, цветовых атрибутов контура и заливки объекта.

*Практическая часть:* Фотосъемка кадров, фаз, движения персонажей, овсеченность, портретная, детальная съемка, перебивки.

### **8. Озвучивание персонажей.**

*Теория:* Озвучивание мультфильмов — трудное, но безумно увлекательное занятие. Актеру дубляжа нужно «чувствовать» персонажа, а также обладать хорошо поставленной речью и иметь правильное произношение. Но ещё важнее — уметь вживаться в роль и передавать с помощью интонаций настроение и характер персонажа.

Непосредственно перед началом озвучивания ещё раз убедитесь в том, что в помещении, в котором планируется проведение записи, отсутствуют какие-либо посторонние шумы. Это важно, так как даже самые незначительные помехи могут испортить аудиодорожку.

*Практическая часть:* озвучивание персонажей, фоновые шумы.

### **9. Титры.**

*Теория:* Знакомство с видами: заглавные, вступительные, промежуточные и заключительные титры. Работа с текстом. Знакомство с терминами появления, затемнение, наплыв.

*Практическая часть:* - разработка эскиза на тему: слово-образ, авторская подпись, заглавные буквы, эффекты титров.

### **10. Монтаж.**

*Теория:* Монтажная программа EDIUS PRO является профессиональной, соответственно больше возможностей и функций. Имеет много рабочих дорожек, что позволяет ввести в кадр одновременно несколько отдельно движущих предметов. Что указывает на сложность программы и установки на ПК.

*Практическая часть:* Нарезка и монтаж по заданной теме.

### **11. Конкурсы, выставки.**

*Практическая часть:* Работа над мультфильмом для конкурсов. Подготовка и проведение просмотров мультфильмов студии. Участие в конкурсах и выставках.

### **12. Подведение итогов.**

*Практическая часть:* Отчетная трансляция работ учащихся студии. Подведение итогов за учебный год.

### МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Название раздела	Формы занятий	Формы подведения итогов	Дидактический материал	Техническое оснащение
История мультипликации	Традиционное занятие, путешествие	Опрос	Презентация «История мультипликации»	Компьютер, проектор.
Разработка и создание перекладной мультипликации	Традиционное занятие, практическое занятие, путешествие, мастер-класс,	Коллективный анализ работ	Просмотр отрывков перекладной мультипликации выдающихся мастеров	Компьютер, проектор
Разработка и зарисовка фона	практическое занятие, мастер-класс	Коллективный анализ работ	Презентация перекладная мультипликация: секреты и возможности	Компьютер, проектор
Сценарии	традиционное занятие, практическое занятие, творческая встреча	опрос читка, защита сценария, коллективная рефлексия	Презентация «Стили в литературе» «Жанры кинематографии»	Компьютер, проектор
Звуковое оформление	практическое занятие, традиционное занятие	Коллективный анализ работы	Презентация «Звук в мультипликации»  мультимедийные материалы, компьютерные программные средства	Компьютер, проектор

Титры.	практическое занятие	Опрос, практическое задание Коллективный анализ работы	раздаточный материал, Презентация «Титры» «Слово образ»	Компьютер, проектор
--------	----------------------	---	---	---------------------

**По окончании первого года обучения обучающиеся должны:**

**Знать:**

- название и назначение инструментов для работы с мультипликацией, цвета, бумагой.
- способы соединения деталей, бумаги
- особенности техник и материалов анимационной деятельности.
- законы перспективы,
- виды мультфильмов.
- жанры в кинематографии и литературе.

**Уметь:**

- создавать выразительный образ;
- передавать пространство в кадре;
- создавать фазы, передавать движения фигуры человека, животного, насекомого ;
- работать с оптикой, мультстанком, фотографировать в фокусе передний и задний план;
- создавать простейшие сценарии, экранизировать готовые сказки;
- озвучивать мультфильм;
- монтировать мультфильмы;
- работать с текстом»
- рисовать декорации.

**Владеть:**

- Владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом, цифровыми программами, компьютером.
- Умением применять приемы и техники при работе с мультипликацией;
- Применять правила построение сюжета;
- Умением работать в цифровых программах;
- Передачей света, цвета и «явлений природы»
- Инструментами по рисованию (карандаш, тушь, гуашь, кисти, палитра и т.д)
- Техникой выполнения плоских марионеток.
- Применением в работе основных законов композиции.

**МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**Условия реализации программы**

**Характеристика помещения:** кабинет 16 кв. метра, комбинированное освещение (естественное – искусственное);

**Перечень оборудования:** столы ученические – 4 шт;

стулья ученические – 8 шт;  
стол учительский – 1 шт;  
стул учительский – 1 шт;  
шкаф книжный 2 шт;  
шкаф сейф – 1 шт.

### Материально – технические условия реализации программы

Для реализации программы нужны:

№	Наименование оборудования	количество
1	Ноутбуки LENOVO G550	1 шт.
2	Ноутбуки LENOVO B50-10	1 шт.
3	Цифровая видеокамера	1 шт.
4	Графический планшет	3 шт.
5	Микрофон ACTLINE AMIC-1	1 шт.
6	Микрофон AUDIO-TECHNICA ATR-3350	1 шт.
7	Штатив MANFROTTO	1 шт.
8	Студийный прожектор	2 шт.
9	Флэш-карта на 1 Тб.	1 шт.

### Электронные образовательные ресурсы

1. Как создают мультфильмы: <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilm>
2. Мультипликация: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4716>
3. Программы для создания анимации:  
<https://comp-security.net/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/>
4. Как создать мультфильм на компьютере?: <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>
5. Использование интерактивных образовательных ресурсов при изучении информатики <https://elibrary.ru/item.asp?id=43984725>
6. Использование средств мультимедиа при разработке ресурсов <https://intuit.ru/studies/courses/12103/1165/lecture/19311?page=7>
7. Московский музей анимации: <https://animamuseum.ru>
8. Книга мэтра советской анимации Иванова-Вано: <http://www.risfilm.narod.ru>

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская
2. киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/
5. Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
6. С. Гинзбург. Искусство мультипликации вчера, сегодня и завтра / Отв. ред. С. И. Юткевич // Вопросы киноискусства. — 1971. — Вып. 13. — С. 142—192.
7. А. И. Бушкин. Трюки и мультипликация / Под ред. и с предисл. Л. Кулешова. — М.: Кинопечать, 1926. — 32 с.
8. Т. Танака. Психологическое время в кинематографе Юрия Норштейна // Киноведческие записки. — 2001. — № 52. — ISSN 0235-8212.

### Для обучающихся:

1. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. -М.: Мол. Гвардия, 1986.—156 с. (Мир твоих увлечений)
2. Дубровская Н.В. Приглашение к творчеству. – С-Пб: Детство Пресс, 2004. – 128с.
3. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.-120с.
4. С. Гинзбург. Искусство мультипликации вчера, сегодня и завтра / Отв. ред. С. И. Юткевич // Вопросы киноискусства. — 1971. — Вып. 13. — С. 142—192.
5. А. И. Бушкин. Трюки и мультипликация / Под ред. и с предисл. Л. Кулешова. — М.: Кинопечать, 1926. — 32 с.
6. Т. Танака. Психологическое время в кинематографе Юрия Норштейна // Киноведческие записки. — 2001. — № 52. — ISSN 0235-8212.