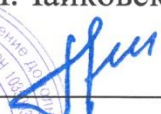


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КЛИНСКАЯ ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ
им. П.И.ЧАЙКОВСКОГО»**

**ПРОГРАММА
УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
В.02.
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»
дополнительной предпрофессиональной
общеобразовательной программы
в области изобразительного искусства
«ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ТВОРЧЕСТВО»**

2022 г.

«Рассмотрено» Педагогическим советом МАОУ ДО «КДШИ им. П.И.Чайковского» Дата рассмотрения <u>30.08.2022г.</u>	«Утверждаю» Директор МАОУ ДО «КДШИ им. П.И.Чайковского» Григоращенко А.О.  Дата утверждения <u>30.08.2022г.</u> 
---	--

Разработчик - Вожова Ксения Александровна,
преподаватель Художественного отделения
МАОУ ДО «КДШИ им. П.И.Чайковского»

Пояснительная записка

Актуальность программы.

Мультипликация занимает важное место в жизни нашего общества, ведь мультфильмы любят смотреть не только дети, но и взрослые. Привлекая большой интерес аудитории, анимационное кино может нести в себе поучительный и образовательный контекст, что порой очень важно в педагогической деятельности.

Постоянное развитие технологий дает нам возможность создавать мультфильмы с минимальными затратами и техническим оснащением, и делает мультипликацию доступной даже детям. Что в свою очередь очень важно, ведь детская аудитория в настоящее время стала более требовательна к дополнительным образовательным программам. Возникает необходимость строить работу, направляя детей не только на процесс, но и на результат работы. С данной необходимостью и справляется программа детской мультипликационной студии, ведь результатом работы становится красочный мультфильм, созданный детьми.

Данная программа способствует разностороннему развитию ребенка, предоставляет выбор художественной деятельности и способствует цельному развитию личности.

Цель программы заключается в привлечении интереса аудитории к художественной деятельности, так или иначе связанной с мультипликационным творчеством; создании условий для интеллектуального и личностного развития; формировании коммуникативных навыков и способности работать в коллективе; развитии художественного и эстетического вкуса; предоставлении основных знаний о мультипликации.

Задачи программы:

Личностные:

- формирование навыка работы в команде;
- развитие способности к сопереживанию;
- формирование интереса и уважительного отношения к культурному наследию и духовным ценностям.

Метапредметные:

- развитие наблюдательности и зрительной памяти, ассоциативного мышления;
- формирование художественного вкуса и творческого воображения;
- развитие самостоятельности и ответственности;

Образовательные:

- развитие познавательного интереса к мультипликационному творчеству;
- приобретение базовых знаний об истории и основах мультипликации;
- приобретение опыта работы с различными художественными материалами с применением разных техник в специфических формах художественной деятельности;
- овладение основными навыками написания мультипликационного сценария;
- приобретение опыта озвучивания анимационного фильма;
- умение применять основные принципы и законы мультипликации в работе над анимационным фильмом.

Отличительные особенности программы.

Программа дополнительного образования детской мультипликационной студии отличается комплексным подходом к решению поставленных задач. В ходе обучения появляется возможность привлечь детей к самым разным видам творческой деятельности, что помогает каждому участнику группы раскрыть свой творческий потенциал.

Программа направлена на создание мультфильмов с поучительным контекстом, который призывает ценить и уважать духовное и культурное наследие нашей страны и дает основные понятия о морали и человеческом достоинстве.

Адресат программы.

Программа рассчитана на детей от 7 до 16 лет. Ограничений по возможностям здоровья не имеет.

Объем и срок освоения программы.

Программа реализуется на стартовом уровне, срок реализации – 1 год (34 часа). Учебный процесс тематически разбит на два полугодия.

Форма обучения – очная.

Вид учебного занятия – групповой (от 11 человек).

Занятия проводятся один раз в неделю в соответствии с режимом работы образовательной организации. Продолжительность одного занятия – один академический час.

Планируемые результаты освоения курса программы.

В процессе занятий по программе обучающийся должен **знать**:

- основы истории мультипликации;
- основы мультипликационных техник;
- структуру мультипликационного сценария;
- основные этапы создания анимационного фильма;
- принципы и законы анимации в момент съемки мультфильма;
- закономерность движений героев фильма;
- действенную основу мультфильма - фабулу, ГЭГ, кульминацию;
- последовательность съёмочного процесса.

А также **уметь**:

- применять навыки работы с различными художественными материалами для достижения творческих задач;
- создавать самые простые сценарии для мультипликационного фильма;
- озвучивать мультипликационные сюжеты;
- применять основные принципы и законы анимации в работе над анимационным фильмом.
- использовать приобретенные знания для коллективной или индивидуальной творческой работы.

По итогам освоения программы будут достигнуты результаты:

Личностные.

У учащихся должны быть сформированы:

- познавательный интерес к новому материалу и способам решения новой задачи;
- осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности;
- эстетический вкус, художественное мышление;
- способность воспринимать эстетику природных объектов;
- индивидуальные творческие способности;
- устойчивый интерес к творческой деятельности;
- уважительное отношение к культурному наследию и духовным ценностям.

Метапредметные результаты.

Предполагают приобретение следующих навыков:

Регулятивные:

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом материале в сотрудничестве с учителем;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата.

Познавательные:

- развивать творческое воображение, фантазию, и наблюдательность;
- критическое мышление, умение “мыслить образами”;
- развитие памяти и внимания;
- умение работать в команде;
- навыки критического анализа медиатекста.
- ориентирование на разнообразие способов решения задач;

- умение устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;

Коммуникативные:

- проявлять уважение к трудовой и творческой деятельности всех участников группы;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- действовать, исходя из интересов всей группы;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Предметные результаты предполагают:

- приобретение опыта работы с различными художественными материалами с применением разных техник в специфических формах художественной деятельности;
- развитие наблюдательности, способности к сопереживанию, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса и творческого воображения;
- формирование основ художественной культуры обучающихся, как части их общей духовной культуры, как особого способа познания жизни и средства организации общения;
- развитие эстетического, эмоционально-ценностного видения окружающего мира;
- развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры;
- приобретение опыта создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных и синтетических искусств (театр и кино);
- развитие потребности в общении с произведениями изобразительного искусства, освоение практических умений и навыков восприятия, интерпретации и оценки произведений искусства;

-формирование активного отношения к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности.

С целью определения результативности программы предусмотрены устные опросы, беседы, викторины, индивидуальные творческие работы, демонстрация созданных мультфильмов на концертах. По итогу занятий все работы публикуются на сайте образовательного учреждения.

Материально-техническое обеспечение.

Занятия проводятся в учебном классе, с обеспечением рабочего места для каждого обучающегося.

К необходимому техническому оборудованию относятся:

- Компьютер
- Проектор
- Фотокамера
- Осветительная лампа
- Штатив

Прикладные материалы:

- Акварельная бумага
- Краски акварельные
- Гуашь
- Пластилин
- Цветная бумага
- Карандаши
- Проволока

Информационное обеспечение программы.

1. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
2. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
3. Рассел, Джесси Мультипликация (технология) / Джесси Рассел. - М.: VSD, 2012
4. 5. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 1990

5. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
6. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
7. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера, К.: Мистецово, 1985
8. Виктор Запаренко «Как рисовать мультики» 2011
9. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей» 2005 г
10. Андрей Береснев «Обучающий курс Как сделать мультфильм» 2014
11. <https://www.liveinternet.ru/users/4192873/post386237933/> - уроки мультипликации для начинающих.

Кадровое обеспечение.

По программе Объединение дополнительного образования детская мультипликационная студия «Радуга» могут работать: педагог дополнительного образования, учитель изо, учитель начальных классов с квалификацией соответствия занимаемой должности и выше.

**Учебный план
ПРЕДМЕТА
В.02.
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»
дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной
программы
в области изобразительного искусства
«ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ТВОРЧЕСТВО»**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	1	-	Беседа, устный опрос
	Знакомство с целями и задачами программы. Инструктаж по технике безопасности.				
2	Сыпучая анимация	1	1	-	Беседа, устный опрос,
3	Музыкальное сопровождение в мультфильме	1	-	1	Педагогическое наблюдение
4	Коллективное обсуждение и создание сценария	2	-	2	Педагогическое наблюдение
5	Раскадровка - важная составляющая в создании сыпучей анимации	1	0,5	0,5	Беседа, устный опрос, педагогическое наблюдение
6	Разновидность фоновых декораций	1	1	-	Беседа, устный опрос, педагогическое наблюдение
7	Реверсивная съемка, ее особенности	1	1	-	Беседа, устный опрос,
8	Съемка мультфильма в технике сыпучей анимации	2	-	2	Педагогическое наблюдение
9	Монтаж мультфильма	2	-	2	Педагогическое наблюдение
10	Просмотр мультфильма. Обсуждение	1	1	-	Беседа
11	Пластлин как универсальный материал. Особенности работы с пластилином	4	1	3	Беседа, устный опрос, педагогическое наблюдение
12	Забавные человечки. Как мультипликация отменяет пропорции и общепринятые каноны изображения	1	1	-	Беседа, устный опрос

13	Кукла-перекладка, особенности создания и применения	1	-	1	Беседа, педагогическое наблюдение, творческая работа
14	Звуковое сопровождение мультфильма	1	-	1	Педагогическое наблюдение
15	От задумки до сценария. Как воплотить в жизнь свои идеи	2	1,5	0,5	Педагогическое наблюдение, творческая работа, беседа
16	Зарисовка и ее значение в процессе создания мультфильма	3	1	2	Педагогическое наблюдение, Беседа, устный опрос,
17	Фоновая декорация - особенность изготовления и цветовые решения	1	-	1	Педагогическое наблюдение, творческая работа
18	Изготовление куклы-перекладки	1	-	1	Педагогическое наблюдение, творческая работа, беседа
19	Основы работы в программе Dragonframe	2	1	1	Педагогическое наблюдение, творческая работа, беседа, устный опрос
20	Работа в программе SonyVegas pro	2	0,5	1,5	Беседа, устный опрос, педагогическое наблюдение
21	Просмотр полученного мультфильма. Обсуждение.	1	1	-	Беседа, устный опрос,

Содержание учебного плана.

УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

В.02.

«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»

дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы

в области изобразительного искусства

«ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ТВОРЧЕСТВО»

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с целями и задачами программы. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Что из себя представляет детская мультипликация и какие возможности дает учащимся. Основные этапы работы над мультфильмом, и роль каждого участника группы в процессе создания. Викторина «Угадай мультфильм по кадру». Основные требования к внешнему виду и поведению учащихся на занятиях в мультипликационной студии. Просмотр презентации по теме. Беседа по пройденному материалу.

Тема 2. Сыпучая анимация.

Теория: Сыпучая анимация. Определение. Примеры сыпучей анимации. Материалы, которые можно использовать в сыпучей анимации. Особенность сценария для создания мультфильма в технике сыпучей анимации.

Тема 3. Музыкальное сопровождение в мультфильме

Теория: Музыкальное сопровождение - важная составляющая в процессе создания мультфильма. Как характер музыки влияет на восприятие зрителя. Обсуждение на примерах из отрывков известных мультфильмов.

Практика: Подбор музыки для видеоряда мультфильма – коллективная работа.

Тема 4. Коллективное обсуждение и создание сценария

Практика: "Мозговой штурм" - коллективное обсуждение и создание сценария. Написание режиссерского сценария для мультфильма в технике сыпучей анимации.

Тема 5. Раскадровка - важная составляющая в создании сыпучей анимации.

Теория: Что такое раскадровка, как она создается и для чего. Программы, в которых можно работать при создании раскадровки, краткая характеристика.

Практика: Рисуем раскадровку для мультфильма в технике сыпучей анимации.

Тема 6. Разновидность фоновых декораций

Теория: Разновидность фоновых декораций для мультфильма в технике сыпучей анимации. Просмотр фрагментов мультфильмов в технике сыпучей анимации. Обсуждение.

Практика: цветовая «примерка» второго плана с материалами мультфильма. Создание фоновых декораций

Тема 7. Реверсивная съемка, ее особенности

Теория: Понятие реверсивной съемки. В каких случаях применяют реверсивную съемку. Обсуждение, беседа по пройденному материалу.

Тема 8. Съемка мультфильма в технике сыпучей анимации

Практика: Постановка основных сцен для съемки, настройка аппаратуры. Съемка мультфильма в технике сыпучей анимации. Творческая работа в рамках педагогического наблюдения.

Тема 9. Монтаж мультфильма.

Практика: Монтаж видеоряда мультфильма в программе SonyVegas pro. Объединение видео и аудиодорожек мультфильма. Финальный монтаж. Коллективная творческая работа.

Тема 10. Просмотр мультфильма, подведение итогов.

Теория: Просмотр мультфильма. Обсуждение плюсов и минусов, проделанной работы. Опрос по пройденной теме, закрепление материала по технике «сыпучая анимация».

Тема 11. Пластилин как универсальный материал. Особенности работы с пластилином

Теория: Пластилин – универсальный материал. Возможности, которые дает работа с этим материалом. Правила работы с пластилином. Правильное использование.

Практика: . Создание рисунка из пластилина с использованием доступных форм. Создание элементарной плоской фигурки. Животный мир. Важные принципы при лепке и создании человеческого лица

Тема 12. Двадцать один принцип анимации от Дермота О'Коннора

Теория: Краткий теоретический экскурс по основным принципам анимации, таким как «привлекательность», «сценичность», «наброски и планирование», «обратное движение», «силуэт», «преувеличение» и др. Беседа и устный опрос по пройденной теме.

Тема 13. Кукла-перекладка, особенности создания и применения.

Что из себя представляет кукла-перекладка и почему так называется. Как правильно составить зарисовку будущей перекладки и как разделить ее на подвижные части. Беседа по пройденной теме.

Практика: Изготовление заготовки под перекладку из картона. Создание головы для куклы-перекладки из картонной заготовки и пластилина. Изготовление отдельных

подвижных частей куклы-перекладки из картона и пластилина. Тренировочная съемка с использованием полученных кукол. Отрабатывание навыка "движения" куклы в кадре.

Тема 14. Звуковое сопровождение мультфильма

Теория: Влияние музыки на настроение будущего мультфильма.

Практика: Подбор звукового сопровождения для мультфильма.

Тема 15. От задумки до сценария. Как воплотить в жизнь свои идеи

Теория: Идея и фантазия – помощники в создании интересного сюжета. Приемы автор для нахождения лучших вариантов сюжета и сценария. Что такое литературный сценарий, его особенности. Особенности режиссерского сценария, принципы построения таблицы, основные параметры. Беседа и устный опрос по пройденной теме.

Практика: Создание литературного сценария. Создание режиссерского сценария. Разделение действия на сцены. Доработка режиссерского сценария. Добавление съемочных планов и примечаний. Творческая работа.

Тема 16. Зарисовка и ее значение в процессе создания мультфильма

Теория: Что такое зарисовка, какие функциональные значения она в себе несёт. Виды зарисовок на примере работ художников-мультипликаторов. Обсуждение. Устный опрос по пройденной теме.

Практика: Изготовление зарисовок для фоновых декораций мультфильма. Изготовление зарисовок для героев мультфильма. Творческое задание.

Тема 17. Фоновая декорация - особенность изготовления и цветовые решения

Теория: Какие функции берет на себя фоновая декорация. Какие важные принципы необходимо учитывать, при создании фоновых декораций. Фоновая декорация для горизонтальной съемки в технике перекладки.

Практика: Нанесение карандашного рисунка на листы для фоновых декораций. Наполнение фонового рисунка цветом при помощи пластилина в технике "рисунок пластилином". Создание фоновых декораций для всех эпизодов мультфильма.

Тема 18. Изготовление кукол-перекладок.

Практика: Изготовление заготовок для кукол-перекладок из картона. Создание подвижных составных частей куклы. "Лицо" куклы - завершение образа. Соединение куклы-перекладки.

Тема 19. Основы работы в программе Dragonframe

Теория: Что из себя представляет программа Dragonframe, интерфейс программы. О важности постановки света и настройки параметров фотоаппарата через программу. Повторный инструктаж по технике безопасности

Практика: Пробная постановка кадра и освещения для съемки. Последовательная съемка всех эпизодов мультфильма.

.

Тема 20. Работа в программе SonyVegas pro.

Теория: Общий вид программы, ее характеристики и возможности для работы.

Практика: Монтаж звука и видеоряда будущего мультфильма. Объединение видео и аудиодорожек, регулировка скорости воспроизведения и данных звука. Финальный монтаж, добавление заголовка и титров.

Тема 21. Просмотр мультфильма, подведение итогов.

Теория: Просмотр мультфильма. Обсуждение плюсов и минусов, проделанной работы. Опрос по пройденной теме, закрепление материала по технике «перекладка».

Методическое обеспечение программы.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Основные формы работы:

- занятия-игры, занятия-импровизации, используются для мотивации детей к изучению нового материала, для повторения ранее изученного материала, для воспитания самостоятельности у детей в поиске знаний;
- поэтапная работа над мультфильмами (поиск темы, работа над сценарием, работа над персонажем, создание фоновых декораций и т.д.);
- детские художественные советы (представление сценария, обсуждение и утверждение сценария). Каждый из детей выступает в роли сценариста, пишет сценарий, а затем представляет его другим участникам группы. По этому принципу изготавливаются зарисовки фоновых декораций и героев будущего мультфильма;
- видео-уроки (просмотр известных работ мастеров мультипликации, просмотр своих работ);
- дискуссии, беседы (обсуждение просмотренных фильмов и пройденного теоретического материала).

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям. У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- комплексные занятия

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;

- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- информационно-коммуникативные технологии.

Алгоритм учебного занятия.

Учебное занятие разбивается на промежутки 10, 15, 20 или 30 минут в зависимости от возраста обучающихся и посвящаются различным видам деятельности. Примерная структура занятий в мультипликационной студии следующая:

1. Организационный момент – приветствие, обмен новостями, знакомство с темой занятия.
2. Теоретическая часть занятия – повторение пройденного материала, изучение нового
3. Практическая часть занятия - изобразительность, литературное творчество, актерское мастерство (в зависимости от темы и цели занятия).
4. Работа с видео и аудио оборудованием – съемка мультфильмов, озвучивание, работа по монтажу.
5. Подведение итогов занятия, просмотр выполненной работы.

Занятия в зависимости от ситуации могут делиться на разные виды деятельности, а могут целиком быть посвящены съемкам, озвучиванию, обсуждению идей фильма, сюжета или сценария. Конечно, итоговым продуктом занятий в мультипликационной студии является создание мультипликационного фильма.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.;
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. СанПиН 2.4.4.3172-14 от 10 сентября 2014 г.;
4. Письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»).
5. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области;
6. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
7. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
8. Рассел, Джесси Мультипликация (технология) / Джесси Рассел. - М.: VSD, 2012
9. Красный Ю., Л. Курдюкова - журнал "Искусство в школе". Взаимодействие искусств и анимации (тематический выпуск). М. 2006
10. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 1990
11. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методическое пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001
12. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
13. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
14. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005

Литература для обучающихся:

11. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.
12. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
13. Красный Ю., Л. Курдюкова "Мультфильм руками детей". М., 1990
14. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера, К.: Мистецтво, 1985
15. Виктор Запаренко «Как рисовать мультики» 2011
16. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей» 2005 г
17. Андрей Береснев «Обучающий курс Как сделать мультфильм» 2014

