

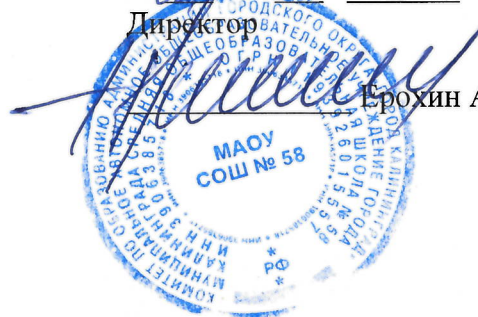
**Комитет по образованию администрации городского округа
«Город Калининград»
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города
Калининграда средняя общеобразовательная школа №58**

Введена в действие приказом директора
МАОУ СОШ №58

№ 64/п от «25» 06 2024 г.

Директор

Ерохин А.В.



**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультипликация»**

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Малюгина Надежда Газинуровна,
педагог дополнительного образования
г. Калининград

г. Калининград, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Мультипликация – один из любимых жанров у детей и подростков. Для учащихся мультипликация является не только впечатляющим зрелищем, но и элементом их «новой грамотности». Именно в анимации максимально раскрываются интересы детей. С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для школьников. Постигая азы анимации и мультипликации, учащиеся знакомятся с профессиями сценариста, художника-мультипликатора, оператора съёмки, монтажера, диктора и звукооператора. Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, литературные и режиссерские способности.

Анимация способствует развитию мышления, воображения, умению выражать свои чувства и мысли. Развивает творческий потенциал и коммуникативные навыки. Занятия по основам анимации поднимают общий уровень культуры учащихся, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию детей.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация – искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа «Мультипликация»

Дополнительная общеразвивающая программа интегрирует различные виды деятельности и направлена на художественно-эстетическое, техническое воспитание учащихся и способствует развитию их творческой активности, формирование готовности и способности к саморазвитию, творчеству, общению, продуктивной деятельности.

Описание ключевых понятий

Анимация – это процесс создания последовательности изображений с последующим их быстрым воспроизведением, создающим иллюзию движения. Каждое изображение, так же как сделанный с помощью камеры фотоснимок, представляет собой важное событие во времени и называется ключевым кадром.

Время перехода – временной интервал между ключевыми кадрами.

Кадр – изображение, на котором отображен момент времени, которое может быть связано с другими кадрами для создания видео (-ролика).

Кукольная анимация, кукольная мультипликация – метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры.

Мультипликация – технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой (от 12 кадров в секунду

для рисованной мультипликации до 30 кадров в секунду для компьютерной анимации).

Песочная мультипликация – вид мультипликации, при котором лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, пластиковые гранулы и тому подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину.

Пиксиляция – собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актёра.

Пластилиновая мультипликация – вид мультипликации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами (аналогично кукольной мультипликации).

Раскадровка – это статичный прототип мультфильма, состоящий из серии набросков, где текстом и стрелками указаны происходящие в кадре.

Рисованная мультипликация – классический вид мультипликации, при котором художник последовательно прорисовывает на полупрозрачных листах бумаги или на прозрачной плёнке каждую фазу движения персонажа (производит «фазовку»), затем каждый рисунок фотографируется, а из получившихся кадров составляется мультфильм.

Тайминг – расчет времени, за которое должно выполняться определенное действие.

Трёхмерная компьютерная анимация – вид мультипликации, производный от компьютерной графики.

Фаза – промежуточное положение между компоновками.

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников.

Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому

работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации у детей появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов. Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

Практическая значимость программы

Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное освоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие, пропорции, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений: цвета, ритма, движения.

Огромное значение имеет воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.

Принципы отбора содержания образовательной программы

Основой организации работы с обучающимися в программе является система следующих общедидактических принципов:

- принцип целенаправленности;
- принцип увлекательности и творчества;
- принцип гражданственности;
- принцип научности;
- принцип связи теории с практикой;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности знаний;
- принцип прочности;

- принцип соответствия обучения возрастными и индивидуальным особенностям;
- принцип наглядности;
- принцип воспитывающего и развивающего обучения.

Отличительная особенность программы заключается в изменении подхода к обучению детей, а именно – внедрению в образовательный процесс исследовательской и изобретательской деятельности, организации коллективных проектных работ, а также формирование и развитие навыков.

Реализация программы позволит сформировать современную практико-ориентированную высокотехнологичную образовательную среду, позволяющую эффективно реализовывать проектно-конструкторскую и экспериментально-исследовательскую деятельность детей.

Цель программы – создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить с техниками мультипликации;
- познакомить с этапами создания мультфильма;
- научить практическим действиям создания анимированных мультфильмов;
- познакомить с основными видами мультипликации, освоить перекладную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках простые мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных материалов.

Развивающие:

- развивать творческие способности (образное мышление, воображение, память, наблюдательность);
- развивать волевые качества личности;
- развивать художественные навыки и умения.

Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- воспитывать дружественные отношения в коллективе;
- воспитывать общечеловеческие ценности.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей 1-2 классов (7-9 лет).

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный, группа формируется из числа учащихся МАОУ СОШ № 58, реализующей программу.

Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Состав групп 10-12 человек.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Основные формы и методы

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуальногрупповая. Занятие включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение обучающихся. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к заданиям педагога.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Планируемые результаты

Предметные:

Результатом занятий будет изучение истории возникновения мультипликации, видов мультипликации, выразительных средств создания мультфильмов (кадр, ракурс, монтаж, звук). Научатся создавать рисованную, пластилиновую и аппликационную анимацию.

Метапредметные:

Обучающиеся научатся организовывать своё рабочее место, соблюдать технику безопасности, работать с научно-технической информацией. Будут уметь составлять несложные сценарии, пользоваться компьютерными программами, предназначенными для видеомонтажа. Научатся создавать персонажей, фоны и декорации, сочетать различные материалы для реализации творческого замысла.

Личностные:

Результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе, анализируют свои модели, проводят их презентацию и проявляют образное мышление, воображение, творческую активность и фантазию.

Механизмы оценивания образовательных результатов

1 Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2 Уровень практических навыков и умений.

Работа с инструментами, техника безопасности.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает инструментами.

Степень самостоятельности создания мультфильма

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога при Создании персонажей, фонов, написании сценариев.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет все этапы создания мультфильма.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;

- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);

- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;

- дифференциация и индивидуализация обучения;

- мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;

- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Кадровое обеспечение программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение:

Комплект заданий для обучающихся

Занятия должны проводиться в хорошо освещенном, просторном помещении, специально оборудованный кабинет.

Оснащение: материалы для изготовления персонажей.

Оборудование: компьютеры, смартфон / фотоаппарат, принтер.

Учебно-методическое обеспечение программы

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе.

Информационное обеспечение программы

- Сайт об анимации в России и не только <http://animator.ru>
- Московский музей анимации <http://animamuseum.ru/>
- Уроки анимации для детей <http://studio-molino.ru/p0046.htm>
- Полезное и интересное <http://mult.tvorigora.ru/books>

Оценочные и методические материалы

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем.

2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения.

3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении конкурсной работы или проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Всё о мультипликации (4 ч.)

Вводная тема: Что такое мультипликация?

Теория: вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики – человек или компьютер? Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Практика: основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Раздел 2. Перекладка бумажная (28 ч.)

Теория: Просмотр мультфильмов. Анализ. Техника выполнения.

Практика: Создание сценария. Раскадровка сценария. Подготовка персонажей и фонов. Съёмка. Озвучивание персонажей. Выбор музыкального фона. Монтаж.

Раздел 3. Предметная анимация (10 ч.)

Теория: Анимация неживых предметов. Способы движения предметов внутри кадра. Просмотр примеров.

Практика: Съёмка эпизодов с предметами (канцелярские предметы, овощи и фрукты и т.д.).

Раздел 4. Фотография и видеосъёмка. (22 ч.)

Теория: работа с фотоаппаратом и видеокамерой: знакомство с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.

Практика: особенности фотографии и видеосъёмки, создание различных изображений, видеосъёмка сюжетов. Копирование фотографий и видеофайлов на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.

Раздел 5. Создание групповых и индивидуальных проектов. (8 ч.)

Теория: работа над созданием проектов-мультфильмов: создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа (движение объекта (трактор, машина): обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге.

Практика: написание сценария и создание персонажей; создание группового проекта – мультфильма. Демонстрация мультфильмов на телевизорах школы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1 Всё о мультипликации	4	3	1	
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Инструктаж по технике безопасности	1	1	-	опрос
2	Немного об истории анимации	1	1	-	опрос
3	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер?	1	1	-	опрос
4	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов	1	-	1	практическая работа
	Раздел 2 Перекладка бумажная	28	4	24	
5	Просмотр мультфильмов. Анализ. Техника выполнения	2	2	-	опрос
6	Создание сценария	2	1	1	опрос
7	Раскадровка сценария	2	1	1	практическая работа
8	Подготовка персонажей и фонов	4	-	4	практическая работа
9	Съемка	4	1	3	практическая работа
10	Озвучивание персонажей	2	-	2	практическая работа
11	Выбор музыкального фона	2	1	1	практическая работа
12	Монтаж	10	-	10	практическая работа
	Раздел 3. Предметная анимация	10	4	6	
13	Анимация неживых предметов.	2	1	1	опрос
14	Способы движения предметов внутри кадра. Просмотр примеров	2	1	1	практическая работа
15	Съемка эпизодов с предметами	-	6	6	практическая работа
	Раздел 4. Фотография и видеосъемка	22	5	17	
16	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.	1	1	-	опрос
17	Особенности фотографии, создание различных изображений.	2	2	-	опрос
18	Копирование фотографий на ПК.	2	-	1	практическая работа
19	Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из	10	-	10	практическая работа

	природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты.				
20	Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции.	1	1	-	опрос
21	Особенности видеосъемки.	2	1	1	практическая работа
22	Копирование видеофайлов на ПК.	1	-	1	практическая работа
23	Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов.	4	-	4	практическая работа
	Раздел 5. Создание групповых и индивидуальных проектов	8	1	7	
24	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге	2	1	1	опрос
25	Создание простейшего мультика с использованием в рисунке фона-пейзажа	4	-	4	практическая работа
26	Смотр итоговых групповых и индивидуальных работ	2	-	2	показ выполненных работ, самоанализ
	Итого	72	17	55	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультипликация»
1.	Начало учебного года	01 сентября 2024
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 2 часа
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая 2025
7.	Период реализации программы	01.09.2024-31.05.2025

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, викторина, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение интереса к созданию законченного творческого продукта; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами, камерой, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Создание простейших мультфильмов, посвященных основным праздникам: Новому году, 23 февраля, 8 марта, 9 мая	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Декабрь-май
4.	Создание индивидуальных и групповых творческих	Нравственное воспитание,	В рамках занятий	Апрель-май

	проектов. Демонстрация мультфильмов	трудовое воспитание		
--	-------------------------------------	---------------------	--	--

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 г. №599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 г. №597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 г. №912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 – 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для педагога дополнительного образования:

1. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе, №3. – 2007.
2. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм. – М.: Эксмо, 2015 г. – 64 с.
3. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2022. – 24 с.
4. Птушко А. Мультипликационный фильм. – М.: Гослитиздат, 2001. – 63 с.
5. Энциклопедия отечественной мультипликации. – М.: Алгоритм, 2006. – 816 с.

Для учащихся и родителей:

1. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 192 с.

2. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21с.