

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

Принято  
на заседании педагогического совета  
от «30» августа 2016 года  
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

*«Основы анимации»*

**Уровень программы:** базовый

**Срок реализации программы:** 1 год (144 часа)

**Возрастная категория:** от 6 до 18 лет

**Вид программы:** модифицированная

Автор-составитель:  
Ткаченко Надежда Валерьевна,  
педагог дополнительного образования

г. Тихорецк, 2016

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Введение:** Ребенка отличает ярко выраженная потребность в самореализации, предъявлении себя как личности и индивидуальности в среде сверстников и значимых людей старшего возраста. Достижению этого способствует, прежде всего, активная творческая деятельность подростка. Однако, на требования возраста накладывается и требование времени: в современном изменчивом информационном пространстве необходимо удерживать целостность собственной картины мира. Творческая реализация подростка в сфере анимации является деятельностью, которая способствует не только формированию и удерживанию целостности картины мира, но также комплексному эстетическому развитию.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной программы «Основы анимации» - **техническая**. Анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности. Каждому ребенку представляется возможным побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажником, и, несомненно, аниматором (научиться оживлять). Помимо этого, предметная анимация предполагает работу с различным материалом – бумагой, пластилином, сыпучими материалами, куклами, и любым другим, – что предоставляет неограниченную свободу фантазии. В процессе работы над фильмом стираются границы между отдельными видами деятельности, а также происходит «сборка» знаний из различных областей жизни (о физике движения, психологии человека и т.д.). Также анимация способствует развитию навыков коммуникации, умения формулировать собственные мысли, и, более того, выражения их художественными средствами, через образы и атмосферу. Таким образом, на анимацию следует смотреть не как на новый предмет эстетического цикла, а как на благоприятную среду для создания всеобъемлющей системы комплексного научно-технического и эстетического воспитания.

**Новизна и отличительные особенности** настоящей программы: сегодня практически нет детских анимационных студий, что говорит о пробеле в развитии медиа-технологий в регионе. С другой стороны, эта сфера деятельности востребована молодыми людьми, однако, нехватка знаний о технологиях и способах приостанавливает многих. В этом отношении программа «Основы анимации» закрывает этот пробел по отношению к некоторым видам анимации, а также дает целостное представление об изучаемой сфере.

**Актуальность:** ни для кого не секрет, что стремительное развитие технологий существенно перестраивает практику повседневной жизни современного человека. Сегодня просто бессмысленно пытаться изолировать себя или ребенка от новинок технического прогресса. Но как сделать так, чтобы увлеченность этими новинками не только приносила ребенку удовольствие, но и не навредила его здоровью? На мой взгляд, эта проблема с успехом решается такой формой организации досуга детей, как творческое объединение «Основы анимации». Эта форма не только делает досуговую

деятельность более разнообразной, но и придает увлеченности компьютером более рациональный характер.

**Педагогическая целесообразность:** при подготовке к занятиям учитываются требования к их организации и содержательному компоненту: постановка цели урока и задач, работающих на достижение цели; сохранение научности содержательного компонента занятия; учет интегрированного и соционаправленного характера занятия; создание проблемных ситуаций; создание и реализация индивидуального вектора обучения; использование современных средств обучения; создание условий для самостоятельной деятельности обучающихся; моделирование разнообразных форм сотрудничества участников образовательного процесса; соблюдение условий организации учебной деятельности, способствующих сохранению и укреплению психического, социального и физиологического здоровья ребенка, взаимодействия с учащимися на основе сочетания высокой требовательности и уважения к личности.

Работая со всей группой, необходимо организовать работу каждого, создавая условия для развития личностных возможностей учащихся, включая формирование рефлексивного мышления и собственного мнения. Организовывать атмосферу “включенности” каждого ученика в работу творческого объединения, предоставляя детям возможность проявить избирательность к видам работы, темпу и уровню сложности выполнения заданий. А это способствует переживанию "ситуации успеха" каждым учащимся, которая позволяет заложить прочную основу для успешного формирования учебной деятельности.

Используемая дифференцированная организация учебной деятельности с одной стороны учитывает уровень умственного развития, психологические особенности обучающихся, абстрактно-логический тип мышления. С другой стороны, во внимание принимается индивидуальные запросы личности, её возможности и интересы в конкретной образовательной области.

Также, технология деятельностного метода предполагает и позволяет применение различных приемов, форм, методов работы для реализации деятельностных задач занятия. У обучающихся появляется уверенность в своих силах, стремление к успеху; и даже свои неудачи они воспринимают как очередное затруднение, которое им предстоит преодолеть самостоятельно. Здесь большое внимание уделяется использованию игры в обучении, как методический прием - это яркий и действенный способ деятельностного метода обучения.

Используются технологии разноуровневого и проектного обучения, а также метода правополушарного рисования.

Уделяется внимание организации физической среды - пространству помещения для проведения занятий и ограничению времени пребывания за ПК. Основная часть пространства – центр кабинета отдана под творческую деятельность учащихся, где происходят самые интересные этапы работы над мультфильмом.

### **Цель изучения программы «Основы анимации»:**

- формирование образного мышления, создание среды для творческой самореализации человека в сфере анимации;
- развитие способности художественно-творческой активности при изучении синтетических искусств на уровне современных технологий.

### **Основные задачи программы:**

- дать представление о возможностях и месте анимации в сферах современного искусства и медиа-технологий;
- сформировать понятийный аппарат обучающегося в сфере анимации (понятия «мультипликат», «компоновка», «промежуточная фаза» «перекладка», «экспозиционный лист», «тайминг» и проч.);
- изучить основы теории движения, принципы анимации, основы режиссуры, сценарного мастерства, композиции кадра, обработки звука и монтажа, необходимые для создания анимационных фильмов;
- научить применять полученные знания на практике при создании анимационных фильмов в любой технологии;
- научить самостоятельно находить информацию (посредством литературы, Интернета и человеческих ресурсов) для создания анимационных фильмов.

**Адресат программы:** настоящая программа рассчитана для обучения в творческих объединениях по 12 человек разновозрастных категорий детей (от 6 – 18 лет), без степени предварительной подготовки и уровня образования и без наличия способностей, но желанием овладеть технологиями анимации.

Ограничений к физическому здоровью и характерным особенностям детей, которые будут учитываться при наборе для обучения - нет.

**Сроки реализации программы:** программа базового уровня рассчитана на 1 год обучения детей в объеме 144 часов, из которых 43 часа теоретических занятий и 101 час практических занятий.

### **Форма и режим занятий:**

Форма организации деятельности – групповая, количество детей в творческом объединении -12 человек. На практических занятиях группа делится на гетерогенные подгруппы по 3-5 человек.

Формы проведения занятий – лекции, беседы, практические занятия, игры, проекты. Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ЭВМ по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения учащихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом вычислительной техники.

Занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность занятий – 2 академических часа по 45 минут, с 10-минутным перерывом.

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:** по итогам занятий по курсу «Основы анимации», обучаемые должны получить целостное представление о сфере анимации и самоопределиться в ней, т.е. по окончании курса обучающиеся должны

**знать:**

- основные этапы развития анимации;
- теоретические основы анимации;
- основы процессов съемки и создания мультфильма;
- технику безопасности при работе с видеотехникой и компьютером;
- основы мультмонтажа в свободном программном обеспечении;

**уметь:**

- различать технологии анимации;
- критически оценивать и разбирать анимационные фильмы с точки зрения качества анимации, режиссуры и т.п.;
- применять принципы анимации в любой выбираемой анимационной технологии;
- разрабатывать собственный анимационный стиль;

**иметь представление:**

- о месте анимации в сфере медиатехнологий;
- о современных анимационных технологиях;
- о существующих типах и стилях анимации;
- о режиссуре и движении в анимации;

**Методы отслеживания результативности:** результаты зачётов, участия в мероприятиях защиты проектов, выставках.

Указанные способы отслеживания результативности могут использоваться как средство:

- начальной или входной диагностики. Проводится с целью определения уровня развития детей;
- промежуточной диагностики – с целью определения результатов обучения (проводится по окончании каждого раздела);
- итоговой диагностики – с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей (на конец срока реализации программы).

**Формы подведения итогов** реализации дополнительной общеобразовательной программы представлены в виде карт оценки результатов освоения программы, портфолио обучающихся. Контроль уровня обучения по каждой теме программы происходит в форме защиты самостоятельных творческих проектов. Контроль учащихся в целом за год обучения осуществляется в форме участия в конкурсах, выставках и защите проектов и итоговой аттестации.

## Учебно – тематический план

№ п/п	Темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
<b>I. Вводное занятие</b>		<b>6</b>			
1.	Инструктаж по технике безопасности.	2	2	0	Опрос
2.	Общее представление о предмете и процессе обучения	2	2	0	
3.	История жанра	2	1	1	
<b>II. Технологии разработки проектов</b>		<b>18</b>			
1.	Литературный блок	6	3	3	Пед. наблюдение, опрос
2.	Изобразительный блок	8	4	4	
3.	Компьютерный блок	4	2	2	
<b>III. Разработка проекта «Сказка Колобок» (цветной карандаш)</b>		<b>30</b>			
1.	Тематические занятия и коллоквиумы	8	4	4	Коллективный анализ работы
2.	Работа над литературным сценарием с параллельной отрисовкой базовых сцен	6	1	5	
3.	Детальная прорисовка сцен и персонажей, раскадровка	8	0	8	
4.	Компьютерная сборка	8	2	6	
<b>IV. Разработка проекта «Репка» (мелкая пластика).</b>		<b>32</b>			
1.	Тематические занятия и коллоквиумы	8	4	4	Коллективный анализ работы
2.	Работа над литературным сценарием с параллельной отрисовкой и лепкой базовых сцен	6	1	5	
3.	Детальная прорисовка и лепка сцен и персонажей, раскадровка	10	0	10	
4.	Компьютерная сборка	8	0	8	
<b>V. Разработка проекта «Мой герой» (аппликация)</b>		<b>28</b>			
1.	Тематические занятия и коллоквиумы	4	2	2	Коллективный анализ работы
2.	Работа над литературным сценарием с параллельной отрисовкой базовых сцен	6	3	3	
3.	Детальная прорисовка сцен и персонажей, раскадровка.	10	5	5	
4.	Компьютерная сборка.	8	4	4	
<b>VI. Разработка персонального проекта (мелкая пластика).</b>		<b>24</b>			
1.	Выработка концепции и идейная мотивация работы.	2	0	2	Творческая работа
2.	Работа над литературным сценарием с параллельной отрисовкой и лепкой базовых сцен	4	0	4	
3.	Детальная прорисовка и лепка сцен и персонажей, раскадровка	10	0	10	
4.	Компьютерная сборка	8	0	8	
<b>VII. Итоговое занятие.</b>		<b>6</b>			
1.	Обобщение полученных знаний и умений	2	1	1	Выставка, презентация творческих работ, тестирование
2.	Выставка проектов	2	1	1	
3.	Защита проектов	2	1	1	
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>43</b>	<b>101</b>	

## **Содержание дополнительной общеобразовательной программы «Основы анимации»**

### **Вводное занятие (6 часов):**

Инструктаж по технике безопасности. Общее представление о предмете и процессе обучения. История жанра.

*Учащиеся должны знать:*

- правила техники безопасности при работе с ЭВМ;
- области человеческой деятельности, связанные с применением ЭВМ;
- этапы развития жанра мультипликации.

*Учащиеся должны уметь:*

- приводить примеры применения ЭВМ в человеческой деятельности;
- иметь общее представление о мультипликации и анимации.

### **Технологии разработки проектов (18 часов):**

**Литературный блок** (Освоение принципов работы с литературными источниками. Сценарные разработки. Написание, хронометрирование и артикуляция закадрового текста).

**Изобразительный блок** (Усвоение азов работы художника-мультипликатора. Раскадровка. Монтажное видение изобразительного ряда (законы смены планов и направления движения). Разработка стиля рисования. Реализация «запрета на дубляж» как основного принципа сосуществования картинки и текста).

**Компьютерный блок** (Работа с компьютерной графикой. Технология оцифровки звука и изображения).

*Учащиеся должны знать:*

- принципы работы с литературными источниками;
- законы смены планов и направления движения в раскадровке;
- технологии оцифровки звука и изображения.

*Учащиеся должны уметь:*

- писать и хронометрировать закадровый текст;
- разрабатывать стиль рисования;
- планировать раскадровку изобразительного ряда;
- работать с компьютерной графикой.

### **Разработка проекта «Сказка Колобок» (цветной карандаш) (30 часов):**

**Тематические занятия и коллоквиумы.** (Подбор, анализ и систематизация материала. Разработка концепции и идейная мотивация работы. Переосмысление/авторизованное переложение базового материала. Практика репрезентации материала (текста через рисунок и наоборот).

**Работа над литературным сценарием с параллельной отрисовкой базовых сцен.** (Разработка и установка стилистической доминанты будущего произведения. Написание закадрового текста. Синхронизация разноплановых событий будущего произведения (текстовой, аудио- и видеоряд, интершум).

**Детальная прорисовка сцен и персонажей, раскадровка.** (Прорисовка персонажей. Прорисовка сцен. Работа над фонами. Раскадровка).

**Компьютерная сборка.** Обработка фотоизображений. Компьютерная графика. Сборка отдельных сцен. Сборка готовых сцен.

*Учащиеся должны знать:*

- базовый материал сказки «Колобок»;
- стилистическую доминанту будущего произведения;
- технологии оцифровки звука и изображения рисованного мультфильма.

*Учащиеся должны уметь:*

- переосмысливать и авторизовать базовый материал;
- писать закадровый текст;
- синхронизировать разноплановые события;
- прорисовывать персонажи и фоны в определенном стиле;
- раскадровывать материал по сценам;
- работать с компьютерной графикой;
- монтировать мультфильм.

**Разработка проекта «Репка» (мелкая пластика) (32 часа):**

**Тематические занятия и коллоквиумы.** (Подбор, анализ и систематизация материала. Выработка концепции и идейная мотивация работы. Переосмысление/ авторизованное переложение базового материала. Практика репрезентации материала (текста через объемную фигуру и наоборот).

**Работа над литературным сценарием с параллельной прорисовкой и лепкой базовых сцен.** (Разработка и установка стилистической доминанты будущего произведения. Написание закадрового текста. Синхронизация разноплановых событий будущего произведения (текстовой, аудио- и видеоряд, интершум).

**Детальная прорисовка и лепка сцен и персонажей, раскадровка.** (Прорисовка персонажей. Лепка персонажей. Сборка сцен. Работа над фонами. Раскадровка).

**Компьютерная сборка.** (Обработка фотоизображений. Компьютерная графика. Сборка отдельных сцен. Сборка готовых сцен).

*Учащиеся должны знать:*

- базовый материал сказки «Репка»;
- стилистическую доминанту будущего произведения;
- технологии оцифровки звука и изображения пластилинового мультфильма.

*Учащиеся должны уметь:*

- переосмысливать и авторизовать базовый материал;
- писать закадровый текст;
- синхронизировать разноплановые события;
- лепить персонажи и разрабатывать фоны в определенном стиле;
- раскадровывать материал по сценам;
- работать с компьютерной графикой;
- монтировать мультфильм.



### **Разработка проекта «Мой герой» (аппликация) (28 часов):**

**Тематические занятия и коллоквиумы.** (Разработка концепции и идейная мотивация работы. Практика репрезентации материала (текста через рисунок и наоборот).

**Работа над литературным сценарием с параллельной прорисовкой базовых сцен.** (Разработка и установка стилистической доминанты будущего произведения. Написание закадрового текста. Синхронизация разноплановых событий будущего произведения (текстовой, аудио- и видеоряд, интершум).  
**Детальная прорисовка сцен и персонажей, раскадровка.** (Прорисовка персонажей. Подготовка аппликаций. Прорисовка сцен. Работа над фонами. Раскадровка.)

**Компьютерная сборка.** (Обработка фотоизображений. Компьютерная графика. Сборка отдельных сцен. Сборка готовых сцен.)

*Учащиеся должны знать:*

- стилистическую доминанту будущего произведения;
- технологии оцифровки звука и изображения перекладного мультфильма.

*Учащиеся должны уметь:*

- переосмысливать и авторизовать базовый материал;
- писать закадровый текст;
- синхронизировать разноплановые события;
- прорисовывать персонажи и фоны в определенном стиле;
- раскадровывать материал по сценам;
- работать с компьютерной графикой;
- монтировать мультфильм.

### **Разработка персонального проекта (мелкая пластика) (24 часа):**

**Выработка концепции и идейная мотивация работы.**

**Работа над литературным сценарием с параллельной прорисовкой и лепкой базовых сцен.** (Написание закадрового текста. Синхронизация разноплановых событий будущего произведения (текстовой, аудио- и видеоряд, интершум).

**Детальная прорисовка и лепка сцен и персонажей, раскадровка.** (Прорисовка персонажей. Лепка персонажей. Сборка сцен. Работа над фонами. Раскадровка.)

**Компьютерная сборка.** Обработка фотоизображений. Компьютерная графика. Сборка отдельных сцен. Сборка готовых сцен.

*Учащиеся должны знать:*

- стилистическую доминанту будущего произведения;
- технологии оцифровки звука и изображения пластилинового мультфильма.

*Учащиеся должны уметь:*

- переосмысливать и авторизовать базовый материал;
- писать закадровый текст;
- синхронизировать разноплановые события;
- лепить персонажи и разрабатывать фоны в определенном стиле;
- раскадровывать материал по сценам;
- работать с компьютерной графикой;

- монтировать мультфильм.

**Итоговое занятие. (6 часов):**

Обобщение полученных знаний и умений. Выставка проектов. Защита проектов.

*Учащиеся должны знать:*

- основы мультипликации и анимации.

*Учащиеся должны уметь:*

- создавать мультфильмы.

**Методическое обеспечение:**

Для организации рабочего пространства по курсу необходимы следующие **материально - технические составляющие** (должны обновляться по мере поломки или выхода из строя):

Наименование ресурса	Количество
Фотоаппарат Canon с возможностью ручной настройки и подключением к компьютеру	1 шт.
Провод USB	1 шт. с двумя переходниками или 1 шт. – длинный (3-5м)
Лампы дневного освещения	3 шт.
Черная светопоглощающая ткань	2 м – длина, 1,5 м – ширина
Компьютер с программным обеспечением	5-6 шт.
Штатив для фотоаппарата с возможностью горизонтального положения	1 шт.
Проектор	1 шт.
Экран	1 шт.
Рабочее место для учащегося	12 шт.

**Материалы для работы**, которые должны обновляться по мере необходимости, не реже, чем раз в полугодие:

Наименование ресурса	Количество
Пластилин цветной, 6 или 8 цв.	60 коробок
Пластилин скульптурный	4 брикета
Краски гуашевые	12 коробок
Краски акварельные	12 коробок
Краски акварельные художественные 12 цв.	12 коробок
Краски темпера «Мастер-класс»	1 коробка
Бумага цветная	12 пачек
Ватман	100 листов
Кисти	3 набора художественных кистей
Карандаши простые	2 набора 10 шт. различной твердости
Карандаши цветные 24 цвета	12 наборов
Карандаши акварельные 12 цветов	1 набор
Мелки восковые	2 набора
Клей карандашный	3 шт.
Клей ПВА	3 шт.
Ножницы	12 шт.

Альбом для рисования 48 л.	30 шт.
Спички	12 коробок
Уголь художественный	1 коробка
Сепия (уголь)	1 коробка
Салфетки	2 пачки
Проволока различного объема	30 м
Нож канцелярский	2 шт.
Баночки-непроливайки под воду	12 шт.
Ластик	12 шт.
Скотч бумажный	3 шт.
Скотч двусторонний	1 шт.

Применяемые **обучающие программы**: Paint; CorelDRAW Graphics; Adobe Photoshop; Microsoft Office PowerPoint; Windows Movie Maker. Необходимым минимальным условием является наличие интернет-браузера и подключение к сети Интернет.

#### **Методические материалы:**

При изучении программы используются следующие

**а) методы обучения:** словесный, наглядный, практический, игровой, проектный, а убеждение и мотивация - как методы воспитания.

Наглядный материал - это книжные иллюстрации, мультфильмы, картины, видео-уроки, фильмы и т.д., которые демонстрируют различные аспекты анимационного искусства – виды анимации, приемы компоновки, художественные стили, основы композиции.

Использую собственные методические разработки на темы: «История электронно – вычислительной техники»; «Основы Windows»; «История жанра мультипликации»; презентации (технологические карты) по компьютерной графике и анимации.

**б) технологии обучения:** информационные, технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, здоровьесберегающая технология;

**в) формы организации учебного занятия:** беседа, выставка, защита проектов, игра, конкурс, практическое занятие, лекция, творческая мастерская.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Литература для педагога*

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации / П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2012. – 17 с.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки: методическое пособие / Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 18 с.
3. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста: учебник неругачих обсуждений / В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2013. – 21 с.
4. «Искусство в школе»: общественно-педагогический и научно-методический журнал. №№ 5-7. – 2012.
5. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2013. – 176с.
6. Курс «Увлекательная мультипликация». Режим доступа – <http://www.touchscience.ru/moodle/course/view.php?id=26>
7. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2011. – 816с.
8. «Рисуем на компьютере» Н. Куприянов, СПб.: Питер, 2011 г.
9. «Трюки и эффекты CorelDraw - 12» -СПб.: Питер, 2011, Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский.
10. Программы курса «Основы информатики и вычислительной техники» (В. Тимашов, Т.Карасева, В. Гомзякова, Республиканский институт повышения квалификации работников образования. 2011)
11. Программы общеобразовательных учреждений «Изобразительное искусство и художественный труд» Б.М. Неменский, М. «Просвещение», 2011.
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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».

### *Литература для обучающихся и родителей*

1. Лекции Ю. Б. Норштейна на радио «Культура». Режим доступа – <http://www.cultradio.ru/doc.html?id=98612>
2. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. –№11.–2011.–108-128.
3. Норштейн, Ю. Снег на траве // Искусство кино. – №9. – 2011. – С. 118-135.
4. Норштейн, Ю.Б. Снег на траве / в двух книгах. – М.: изд-во «Красная площадь», 2012.
5. Халатов, Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2013.
6. Хитрук, Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук (в 2 тт.) – М.: Гаятри, 2014.
7. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С.В. Капков – М.: Алгоритм, 2014. – 816с.