

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ОДИНЦОВСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА  
МАУДО ОДИНЦОВСКИЙ ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ**

УТВЕРЖДАЮ



Директор МАУДО ОЦЭВ

И.Н. Козлова

*августа* 2024г.

Рассмотрено на заседании

методического совета

«30» 08 2024г.

Протокол № 1

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности**

**«МультКреатив. Основы перекладной мультипликации»**

Возраст обучающихся: 9 - 18 лет

Срок реализации: 1 год

Продвинутый уровень

Автор-составитель:

**Аристовская Анастасия Юрьевна**  
педагог дополнительного образования

Одинцово, 2024 год

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «МультКреатив. Основы перекладной мультипликации» имеет художественную направленность декоративно-прикладное направление. Разработана на основе требований:

### **ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ**

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 г. № 467;
- Распоряжение Министерства образования Московской области № Р-900 от 31.08.2023г. «Об организации работы в рамках реализации персонифицированного учета и системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Московской области»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей–инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р);
- Устав и локальные акты образовательного учреждения.

**Новизна программы:** заключается в том, что в содержании программы включены разнообразные виды изобразительной деятельности (рисование, лепка, конструирование, и др. и *технической* (освоение различных техник съемки, работа с фото, видео, аудио аппаратурой) деятельности;

- применение системно–деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;

- организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

**Актуальность программы:** состоит в том, что способствует разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы обусловлена также тем, что дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и межпредметных результатов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, восприятие пропорций и особенностей объемной и плоской формы, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

**Миссия** программы - создание в творческой дружелюбной атмосфере возможностей для успешной самореализации, профессионального ориентирования, личностного роста, социализации в обществе детей и подростков.

**Цель** реализации дополнительной образовательной программы является развитие мотивации личности к познанию и творчеству, обеспечение эмоционального благополучия обучающегося, создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения.

### **Задачи**

**Образовательные задачи:** Познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы.

Познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

Познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления героев мультфильма, декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов.

Обучить обучающихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

***Личностные задачи:*** Способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей среднего возраста.

Развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

***Метапредметные задачи:*** Формирование самостоятельности, творческой активности, ответственности в создании детских творческих проектов.

Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия.

Воспитать эстетический вкус и культуру зрительского воспитания.

**Отличительной особенностью программы** является то, что она предполагает комплексное освоение анимационных технологий в процессе съёмки небольших мультфильмов. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Поэтому доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе очень значима, и обучающийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива.

**Срок реализации программы** - 1 год. Программа предназначена для обучающихся 9-18 лет в системе дополнительного образования. Наполняемость групп 8-15 человек.

**Формы занятий** - фронтальная, групповая и индивидуальная, определяются педагогической целесообразностью.

#### **Режим занятий**

В первый и второй года обучения занятия проходят один раз в неделю, 144 часа в год.

#### **Ожидаемые (прогнозируемые) результаты**

К окончанию изучения учебной программы обучающийся должен

- знать значение самодельной мультипликации в жизни человека;
- представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;
- знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;
- уметь лепить героев мультипликационных фильмов;
- знать этапы создания плоской перекладки;

-уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;

- уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;

- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма;

- объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть.

### **Система оценки достижения планируемых результатов освоения дополнительной образовательной программы**

(Приложение 1) Применяются: первичная аттестация, текущий контроль успеваемости обучающихся, промежуточная аттестация, итоговая аттестация. Основным показателем успеваемости учащихся является выполнение учебного плана.

### **УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения**

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Общее кол-во часов	Теория	Практика	
1	Введение в искусство мультипликации.	36	16	20	Первичный, текущий

<b>2</b>	Подготовка к созданию мультфильма. Учебно-тренировочные упражнения.	36	16	20	Текущий, промежуточный
<b>3</b>	Стоп-кадровая съемка сцен мультфильма. Просмотр отснятого материала.	36	16	24	Текущий, промежуточный
<b>4</b>	Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации. Демонстрация фильма.	36	16	24	Текущий, итоговый
<b>Всего часов:</b>		<b>144</b>	<b>56</b>	<b>88</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Тема №1 Введение в искусство мультипликации – 36 ч.

**Теория** Вводное занятие. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «МультКреатив». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильмов «Мультприветствие». Знакомство с мультипликационным станком, фотокамерой. Знакомство с программами «AnimaShooter», «Movavi Photo Editor 6», «Movavi Video Editor 15». Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности «Условия безопасной работы».

**Практика** Лепка/рисование на свободную тему с целью выявления умений, навыков и интересов обучающихся. Пробная работа с мультипликационным станком и с программами «AnimaShooter», «Movavi Photo Editor 6», «Movavi Video Editor 15».

**Тема №2 Подготовка к созданию мультфильма. Учебно-тренировочные упражнения – 36 ч.**

**Теория** Выбор темы мультфильма из предложенных педагогом или придуманных детьми. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев. Распределение ролей.

**Практика** Лепка/отрисовывание героев мультфильма, создание декораций. Пробы. Репетиции.

**Тема №3 Стоп-кадровая съемка сцен мультфильма. Просмотр отснятого материала – 36 ч.**

**Теория** Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

**Практика** Съемка мультфильма согласно сценарию. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

**Тема №4 Монтаж мультфильма. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации. Демонстрация фильма – 36 ч.**

**Теория** Объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла. Сохранение готового мультфильма. Подготовка к просмотру. Проверка знаний учащихся.

**Практика** Прослушивание ролей. Запись звука. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж мультфильма (наложение записанного звука на дорожку с кадрами) Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Знакомство с функцией сохранения фильма. Всею командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.

### **Педагогические технологии**

При реализации, модифицированной дополнительной образовательной программы одной из основных педагогических технологий *является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.*

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для среднего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

*Игровая технология* строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим

содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения программы дополнительного образования сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

**Проектная технология** при реализации программы позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Обучающиеся приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у обучающихся таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);

- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);

- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий

обучающийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации.

На занятиях активно применяется **технология коллективного взаимодействия**, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными.

В работе по созданию мультфильмов используются также **информационные технологии** с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлена возможность самостоятельной работы детей в компьютерной программе «Movavi Video Editor»

### **Система оценки достижений планируемых результатов освоения дополнительной образовательной программы**

Оценивать результаты работы ученика необходимо по возможности комплексно, исходя из художественного развития личности ребенка в целом. Нужно уделять самое серьезное внимание как качеству выполнения учеником

фильма на занятиях и отчетных фестивалях, других публичных мероприятиях, так и развитию его творческих способностей, художественного вкуса, интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах.

При определении итоговой оценки учитывается следующее:

1. результаты работы ученика на занятиях;
2. участие обучающегося в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других общественных мероприятиях.

Каждая работа учащегося должна тщательно обсуждаться. Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решения в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении фильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог дополнительного образования детей обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

(Приложение 1) По результатам деятельности в течение года проводится диагностика освоения программы:

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
<b>Начальный или входной контроль</b>		

Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа, опрос
<b>Текущий контроль</b>		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
<b>Промежуточный контроль</b>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	опрос, презентация творческих работ, демонстрация фильмов,
<b>Итоговый контроль</b>		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения.	презентация творческих работ, демонстрация

	<p>Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение.</p> <p>Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	<p>фильмов, открытое занятие, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование</p>
--	--	--

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- предварительные просмотры фильмов
- демонстрационные занятия для сверстников
- защита творческих проектов
- публикации готовых фильмов в Интернет

Все это позволяет учащимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

**Информационно-методическое обеспечение модифицированной дополнительной образовательной программы**

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает интернет-ресурсы, собственные учебно-методические разработки, видеоматериалы.

### **Техническое обеспечение программы**

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- мультипликационный станок (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекол) друг над другом);
- осветительные приборы;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

### **Инструкции по охране труда и технике безопасности.**

- Инструкция по охране труда при проведении занятий в кабинете
- Инструкция по охране труда при проведении оргмассовых мероприятий.
- Инструкция по охране труда и правилам поведения обучающихся на улице.

- Инструкция по охране труда для обучающихся во внеурочное время.

### **Работа с родителями**

Одна из задач педагога – установить доверительные отношения с родителями, так как, чем теснее взаимосвязь педагога и родителей, тем больше успехов у ребенка. Поэтому каждый успех в творчестве и в личностном плане доводится до сведения родителей, что для него очень важно. Каждое занятие с детьми завершается встречей с родителями, где им раскрывается цель занятия и успехи каждого ребенка. Взаимодействие с родителями происходит коллективное и индивидуальное. По необходимости, родителей так же можно вовлекать в творческий процесс. Важно осуществлять связь родители – ребенок – педагог, это позволяет создавать комфортные условия для развития способностей обучающегося.

### **Воспитательная работа**

Воспитательная работа проводится педагогом на каждом занятии в виде бесед. Регулярно ведется просветительская и досуговая работа:

- проведение показов и конкурсов;
- проведение собраний с родителями;
- проведение тематических праздников.

### **Методическая работа**

В процессе учебного года постоянно ведется подготовка дидактического материала и наглядных пособий с учетом возрастной категории учащихся; разработка планов занятий; использование методики работы других педагогов.

## Библиография для детей

Список мультипликационных фильмов для просмотра:

1. «В гостях у гномов», реж. В. Дегтярёв, В.Данилевич;
2. «Весёлый художник», реж. Н.Василенко, 1963;
3. «Возвращение блудного попугая», реж. В.Караваев,1988;
4. «Волшебные фонарики», реж. В. Дегтярёв;
5. «Винни-Пух», реж. Ф.Хитрук, 1969;
6. «Винни-Пух идет в гости », реж. Ф.Хитрук, 1971;
7. «Волчище, серый хвостище», реж. Г. Баринаова, 1983;
8. «Волшебное кольцо», реж. Л.Носырев,1979;
9. «Впервые на арене», реж.В.Пекарь, В Попов,
- 10.«День чудесный», реж. А. Хржановский,1975;
- 11.«Домашний цирк», реж. В. Данилевич, 1979;
- 12.«Ежик в тумане», реж. Ю.Норштейн,1976;
- 13.«И мама меня простит», реж. А. Петров,1975;
- 14.«История о девочке, которая наступила на хлеб», реж. А. Грачева,1987;
- 15.«Капитошка», реж. Б.Храневич,1980;
- 16.«Карлсон вернулся», реж. Б. Степанцев, 1969;
- 17.«Клубок», реж. Н. Серебряков,1968;
- 18.«Конек-Горбунок», реж. И. Иванов-Вано, 1975;
- 19.«Кошкин дом» реж.Л.Амальрик,1958;
- 20.«Малыш и Карлсон», реж. Б. Степанцев, 1968;
- 21.«Медведь-липовая нога», реж. Г. Баринаова, 1984;
- 22.«Мороз Иванович», реж. И.Аксенчук,1981;
- 23.«Ну, погоди!», реж. В.Котеночкин,1969-1981;
- 24.«Падал прошлогодний снег», реж. А.Татарский, 1983;

- 25.«Пластилиновая ворона», реж. А.Татарский;
- 26.«Петух и боярин», реж. Л. Мильчин,1986;
- 27.«Петух и краски»,реж. Б.Степенцев,
- 28.«Похитители красок», реж. Л.Атаманов, 1959;
- 29.«Премудрый пескарь», реж. В. Караваев,1979;
- 30.«Приключение капитана Врунгеля», реж. Д.Черкасский;
- 31.«Пуговоца», реж. В. Тарасов,1982;
- 32.«Путешествие Солнышкина», реж. А.Петров,1980;
- 33.«Сказка сказок», реж. Ю.Норштейн,1980;
- 34.«Снежная королева», реж.Л.Атаманов,1957;
- 35.«Старая игрушка», реж. С. Самсонов,1964;
- 36.«Стеклянная гармоника», реж. А.Хржановский, 1968;
- 37.«Трое из Простоквашино», реж. В. Попов, 1978;
- 38.«Учитель пения», реж. В. Попов, 1968;
- 39.«Фильм, фильм, фильм», реж. Ф.Хитрук, 1968;
- 40.«Цапля и журавль», реж.Ю.Норштейн,1975;
- 41.«Цветик - семицветик», реж.М. Цехановский, 1949;
- 42.«Чебурашка», реж. Р.Качанов, 1971;
- 43.«Чебурашка идёт в школу», реж. Р.Качанов, 1983;
- 44.«Чиполлино», реж. Б.Дежкин, 1960;
- 45.«Шарик-фонарик», реж. Данилевич, 1980;
- 46.«Шапокляк», реж. Р.Качанов, 1974.

### **Список используемой литературы:**

- 1 Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
- 2 Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».

- 3 Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 – 3-е издание, и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
- 4 И. Иванов-Вано Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
- 5 Интернет- ресурс [wikipedia.org](http://wikipedia.org)
- 6 Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.