

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ
«ЦЕНТР ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ»
КОСТОПІЛЬСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ**

СХВАЛЕНО

Протокол засідання педагогічної
ради КЗПО «Центр дитячої та
юнацької творчості»
від 10 вересня 2021 року №1

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ КЗПО «Центр дитячої
та юнацької творчості»

від 10 вересня 2021 року №35

Навчальна програма з позашкільної освіти
науково-технічного напрямку

«Дитяча анімація»

2 роки навчання

Костопіль - 2021

Автори: Пігаль Л.В., Снітко М.В., керівники гуртків КЗПО «Центр дитячої та юнацької творчості» КМР.

Рецензент: Ярмольчук Людмила Володимирівна, заступник директора КЗПО «Центр дитячої та юнацької творчості» КМР.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Одним із найяскравіших зображувальних мистецтв є кіно. Серед видів кіномистецтва анімація займає перше й найулюбленіше місце: її люблять діти, нею захоплюються дорослі.

Анімаційні фільми, зазвичай, є найпершими фільмами у житті дитини і справляють великий вплив на формування дитячого світогляду.

Для анімаційних героїв не існує неможливого, їх перевтілення безмежні. Кожна дитина може втілити свої мрії, розв'язати свої проблеми, позбутися комплексів, розповідаючи про те, що її хвилює за допомогою вигаданих образів. Реалізація своїх творчих задумів на практиці, спільна робота у колективі, можливість обмінюватися і набувати нового досвіду, живе спілкування з митцями та іншими аматорами на фестивалях – у цьому полягає актуальність і необхідність створення такої програми.

Мета програми - створення сприятливих умов для розвитку і самореалізації творчих здібностей дітей засобами кіномистецтва (на разі - анімації), виховання гармонійної, естетично розвиненої особистості з активною життєвою позицією.

Основними завданнями є формування таких компетентностей:

пізнавальна компетентність полягає у знанні видів анімації та принципи їх створення, знання програмного забезпечення для створення 2D-картин, принципи малювання художніх об'єктів;

практична компетентність полягає у формуванні навичок створення презентацій, візуальних ефектів, кіно- та мультфільмів, оволодіння прикладними програмними засобами;

творча компетентність забезпечує гармонійний розвиток дитини засобами екранних видів мистецтва, виховання естетичного смаку, вміння бачити красу навколишнього світу, набуття досвіду власної творчої діяльності, оволодіння новими навичками та здібностями;

соціальна компетентність сприяє вихованню культури праці, творчої ініціативи, формуванню інтересу як до художньої так і технічної творчості, розвиток позитивних якостей емоційно-вольової сфери особистості: патріотизму, працелюбства, наполегливості, відповідальності.

Програма гуртка розрахована на 2 роки навчання дітей 11-17 років.

1 – й рік навчання – основний рівень - 144 год. на рік, 4 год. на тиждень;

2 – й рік навчання – основний рівень - 144 год. на рік, 4 год. на тиждень.

Програмою передбачено ознайомлення з комп'ютером, графічними програмами та іншими технічними засобами для створення анімації. Також діти знайомляться з елементами літературної та музичної творчості, живописом, графікою, ескізуванням, скульптурою, акторською майстерністю та іншими традиційними та нетрадиційними видами творчості.

Програма першого року навчання розрахована на вихованців 11-13 річного віку. Основна увага приділяється розвитку уяви, творчого

мислення, вмінню створювати ескізи анімаційних персонажів, а також літературній творчості, вмінню висловлювати свої почуття та думки.

На другому році навчання діти 14-17 років поглиблено вивчають комп'ютер, правила безпечної роботи на ньому та отримують, за допомогою керівника гуртка, більш широкі навички роботи з графічними програмами. Другий рік навчання присвячується поглибленому вивченню основних елементів кіно (кадр, план, ракурс, композиція кадру, рух у кадрі) та основ мультиплікації. Традиційні та нетрадиційні види творчості (графіка, колаж, комікс, римування, складання казок, малювання під музику та ін.) виховують естетичний смак та пробуджують фантазію. Продовжуючи вивчати графічні програми, вихованці створюють навчальні етюди та мультфільми за допомогою педагога.

Основний рівень, перший рік навчання
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1	Вступ	2	-	2
2	Знайомство з історією анімації.	2	2	4
3	Основи художньої грамоти.	2	12	14
4	Види анімації. Технічні засоби для створення мультфільму.	4	2	6
5	Види творчості. Зарисовки мультфільмів і навчальних етюдів.	2	12	14
6	Основи анімації.	4	4	8
7	Основи мальованої мультиплікації	2	16	18
8	Процес створення мальованої анімації, створення способом перекладання, створення сипучої анімації.	2	6	8
9	Анімаційні персонажі	2	16	18
10	Анімація персонажів за допомогою графічної програми персонального комп'ютера. Інтерфейс програми.	4	12	16
11	Об'ємні форми	2	6	8
12	Створення пластилінової анімації, лялькової анімації, предметної анімації.	2	6	8
13	Створення анімаційного фрагменту.	2	14	16
14	Перегляд творчих робіт гуртківців. Демонстрація кращих анімаційних етюдів. Підсумок.	2	2	4
	Разом	34	110	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи гуртка. Організаційні питання. Техніка безпеки при роботі з художнім обладнанням, з комп'ютерною технікою та фото-відеоапаратурою. Кібербезпека.

2. Знайомство з історією анімації (4 год.)

Теоретична частина. Розповідь про виникнення анімації, перших аніматорів: Еміля Рейно, Еміля Коля, Владислава Старевича та ін.

Практична частина. Перегляд перших вітчизняних анімаційних стрічок.

3. Основи художньої грамоти (14 год.)

Теоретична частина. Поняття ескіз та стилізація. Колір в мистецтві. Основи кольорознавства.

Практична частина. Стилiзацiя та створення ескiзу на основi рослинних замальовок. Стилiзацiя та ескiзи на основi зооморфних мотивiв (тварин, птахiв). Ескiзи фантастичних краєвидiв, тварин та птахiв. Створення власних образiв на основi зооморфних мотивiв. Живописний фон при створеннi ескiзної композицiї. Використання холодної гамми кольорiв в композицiї при створеннi образу героя, настрою. Використання теплої гамми кольорiв для передачі руху, динамiки при створеннi образу героя. Опрацювання мальованих образiв в кольорi, передача руху, настрою. Стилiзованi образи драконiв. Замальовки фантастичних, легендарних iстот. Ескiз композицiї в русi, рiзних ракурсах. Пошук власних образiв, надiлення їх певними рисами. Вправи на оволодiння навичками малювання: копiювання персонажiв мультфiльмiв, малювання улюблених героiв казок, пейзажiв тощо.

4. Види анімації . Технічні засоби для створення мультфільму (6 год.)

Теоретична частина. Мультиплікація як вид кіномистецтва. Види та технології анімації. Мальована анімація, лялькова анімація, пластилінова анімація, предметна анімація, мальована перекладка, комп'ютерна анімація.

Практична частина. Перегляд анімаційних фільмів рiзних видiв. Знайомство iз технiчними засобами для створення анімацiйних фiльмiв. Цифровий фотоапарат, його налаштування. Освітлювачі, штатив, їх використання.

5. Види творчості. Створення мультфільмів і навчальних етюдів (14 год.)

Теоретична частина. Вибір ідей для власного сюжету. Розробка сценаріїв. Розкадрування казок, віршів, фразеологізмів.

Практична частина. Малювання оточуючих предметів. Малювання героїв улюблених казок, фантастичних, неіснуючих тварин. Герої добрі та злі. Малювання «добра» та «зла». Колективні малюнки. Малювання за фразеологізмами, віршами. Ліплення з солоного тіста та пластиліну героїв майбутнього фільму. Рольові ігри з ними. Створення навчальних етюдів на задані та вільні теми з використанням рiзних видiв анімацiї. Розкадрування у альбомi, на комп'ютерi. Ескiзи героiв, декорацiй. Анімація. Пошук музичного оформлення. Акторська майстерність. Озвучування фільму.

6. Основи анімації (8 год.)

Теоретична частина. Кадр, план, ракурс - основні елементи мультиплікації. Композиція та рух у кадрі.

Практична частина. Налаштування технічних засобів (фотоапарат, штатив, освітлювачі). Побудова простої композиції. Побудова та зміна кадру. Плани в кадрі. Зміна ракурсу. Перегляд анімаційних фільмів з аналізом.

7. Основи мальованої мультиплікації (18 год.)

Теоретична частина. Вивчення пропорцій обличчя та фігури людини.

Практична частина. Емоції. Анімація обличчя. Міміка та жести. Пропорції обличчя людини та їх стилізація. Фігура людини та її стилізований образ. Замальовка частин обличчя: губи, очі, ніс, вуха. Передача настрою, емоцій, радості, смутку за допомогою олівця, ліній, кольору в роботі над обличчям. Замальовка обличчя в різних ракурсах. Замальовка рук, різних положень та жестів в ескізному зображенні. Передача об'єму, форми та фактури зображуваних персонажів за допомогою олівця.

8. Процес створення мальованої анімації, створення способом перекладання, створення сипучої анімації (8 год.)

Теоретична частина. Вивчення процесу створення мальованої анімації, способом перекладання, сипучої анімації.

Практична частина. Налаштування технічних засобів для створення анімації. Виготовлення персонажів та декорацій до анімацій. Техніка створення мальованої анімації. Анімація способом перекладання деталей об'єкта. Сипуча анімація.

9. Анімаційні персонажі (18 год.)

Теоретична частина. Види анімаційних персонажів. Мультиплікаційні стереотипи. Стилізація образу. Лаконічність.

Практична частина. Карикатура. Голова й обличчя. «Диснейські типи»: добрий, веселий, красивий, злий, бешкетник, самозадоволений тощо. Особливості зображення природи, представників тваринного світу, людини. Людина та рух. Створення анімаційних персонажів (мальованих, ліплених), відтворення рухів персонажів (за зразком та власним задумом). Характер героя. Вплив руху персонажу на його характер. Пересування героїв картини: швидкість руху, пластика руху, паузи, виразні жести. Розробка та реалізація рухів анімаційного героя: пластики, виразності жестів, міміки обличчя, значимість пауз.

10. Анімація персонажів за допомогою графічної програми персонального комп'ютера (16 год.)

Теоретична частина. Інтерфейс графічної програми. Головне меню програми. Інструменти малювання, виділення областей, переміщення. Налаштування кісточок. Режими роботи. Колір, палітри. Використання графічного планшета.

Практична частина. Робота у графічній програмі ПК. Робота в різних режимах, використання інструментів малювання, виділення областей, переміщення. Налаштування кісточок. Під'єднання графічного планшета, використання його при створенні різних персонажів анімації.

11. Об'ємні форми (8 год.)

Теоретична частина. Поняття об'ємної форми, передача об'єму на площині. Поняття тіні та світлотіні. Скульптура: суть поняття, різновиди, техніки виконання, матеріали. Поняття пластичних матеріалів (пластилін, глина, солоне тісто), особливості роботи з ними.

Практична частина. Ліплення з пластичних матеріалів (за вибором дітей) нескладних барельєфів та виробів об'ємної форми: овочів, фруктів

тощо. Рельєф. Малювання пластиліном. Пластичні ігри: ліплення фігур тварин, комах та людей у статичному положенні та русі; розігрування з ними сценок-імпровізацій, сценок-мініатюр.

12. Процес створення пластилінової анімації, лялькової анімації, предметної анімації (8 год.)

Теоретична частина. Вивчення процесу створення пластилінової анімації, лялькової анімації, предметної анімації.

Практична частина. Налаштування технічних засобів для створення анімації. Виготовлення персонажів та декорацій до анімацій. Техніка створення пластилінової анімації, лялькової анімації, предметної анімації.

13. Створення анімаційного фрагменту (16 год.)

Теоретична частина. Пошук і вибір анімаційного персонажу. Пошук ідеї сюжету.

Практична частина. Створення анімаційного етюдів за допомогою графічної програми персонального комп'ютера. Використання графічного планшета.

14. Перегляд творчих робіт гуртківців. Демонстрація кращих анімаційних етюдів. Підсумок (4 год.)

Теоретична частина. Перегляд творчих робіт гуртківців. Аналіз, критичні зауваження. Підведення підсумків роботи гуртка за рік. Завдання на літо.

Практична частина. виправлення помилок. Демонстрація кращих анімаційних етюдів.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки у студії, техніку безпеки, правила роботи з комп'ютерами та іншими технічними засобами тощо;
- основні властивості кольору, лінії, об'єму;
- історію створення анімації;
- види анімації;
- основні елементи анімації, тобто рух у кадрі, композиція кадру, план, ракурс;
- основні елементи композиції літературного твору;
- традиційні і нетрадиційні види творчості;
- види мистецтва, споріднені з кіно;
- українські народні традиції та свята.

Вихованці мають вміти і застосовувати:

- розпізнавати основні та створювати нові кольори;
- розпізнавати лінії у місті і у природі;
- спостерігати за поведінкою людей, тварин, відображати їхню поведінку, міміку, рухи;
- працювати у графічній програмі персонального комп'ютера для створення анімації;
- створювати режисерські розробки анімаційних фільмів;
- створювати власних анімаційних героїв (мальованих, ліплених або лялькових);
- працювати у графічній програмі для створення відеосюжетів;
- складати маленькі твори за композицією, вірші, загадки, лічилки та ін.

У вихованців мають сформуватися такі компетентності:

- практичної роботи з гуашшю, аквареллю, вуглем, пастеллю;
- роботи із глиною та пластиною;
- літературної та сценарної творчості;
- роботи з відеокамерою (рух окремих предметів);
- роботи з фотоапаратом;
- роботи з технічним оснащенням для створення анімації;
- роботи з персональним комп'ютером;
- роботи з графічним планшетом;
- виготовлення художніх об'єктів необхідних для зйомки;
- роботи зі складовими художньої, режисерської й операторської майстерності;
- виконання колажів;
- створення власних анімаційних героїв;
- розкадрування, освітлення й озвучування фільму;
- підготовки, презентації та захисту творчої роботи;
- участі у кінофестивалях, конкурсах.

Основний рівень, другий рік навчання
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1	Вступ	2	-	2
2	Розвиток української анімації	2	2	4
3	Ескізи до анімації	2	14	16
4	Робота в графічній програмі для створення анімації. Використання графічного планшета.	6	10	16
5	Основи мультиплікації	2	14	16
6	Створення творчої групи. Розподіл обов'язків серед гуртківців у плані створення мультфільму.	2	2	4
7	Об'ємні форми	2	4	6
8	Розробка алгоритму роботи над створенням анімаційного фільму.	2	8	10
9	Зображення коміксів.	2	14	16
10	Робота над анімаційним фільмом	2	34	36
11	Графічні техніки. Анімаційні 3-d малюнки.	2	14	16
12	Підсумок	2	-	2
	Разом	28	116	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи гуртка. Організаційні питання. Техніка безпеки при роботі з художнім обладнанням.

2. Розвиток української анімації (4год.)

Теоретична частина. Ознайомлення із завданням та змістом роботи гуртка. Техніка безпеки і правила поведінки під час занять. Кібербезпека. Організаційні питання. Розвиток вітчизняної анімації. Видатні українські аніматори. Відомі мультиплікаційні студії України.

Практична частина. Перегляд відомих мультиплікаційних стрічок минулих років.

3. Ескізи до анімації (16 год.)

Теоретична частина. Перегляд і обговорення мультфільмів.

Практична частина. Розробка ескізів та ідеї до створеної анімації. Визначення жанру. Ескізи героїв, декорацій, середовища що зображується. Мова тіла та жестів в ескізному зображенні. Вираз обличчя. Анімація - ескіз міміки та жестів. Тіні. Ескізна анімація сміху. Взаємодія героїв. Рух людини. Рухи тварин. Ескізна анімація руху людини. Ескізна анімація бігу та стрибків. Анімація руху тварин. Ескізна анімація комах і павуків. Створення панорами. Мультиплікаційні етюди. Ескізи ритмічних рухів. Зображення думки засобами ескізної анімації.

4. Робота в графічній програмі для створення анімації. Використання графічного планшета (16 год.)

Теоретична частина. Головне меню програми. Режими роботи. Панель інструментів, застосування. Шаблони.

Практична частина. Налаштування робочої зони графічної програми. Налаштування планшета. Робота із шарами. Редактор пензлів. Палітра кольорів. Робота із зображенням. Інструменти відзеркалення. Анімування об'єктів.

5. Основи мультиплікації (16 год.)

Теоретична частина. Створення режисерського сценарію.

Практична частина. Пропорції обличчя людини та їх стилізація. Визначення стилю малювання. Ключові пози. Дія та підготовка до неї. Мультиплікаційні кадри. Емоції. Анімація обличчя. Малювання голови. Повороти голови. Пропорції та будова тіла. Повороти тіла. Долоні та ступні. Одяг персонажів. Деформація персонажів. Циклічні рухи. Мультиплікаційні трюки. Акторська майстерність та анімація. Режисерський сценарій і розкадрування. Практична частина. Створення мультиплікаційних замальовок.

6. Створення творчої групи. Розподіл обов'язків серед гуртківців у плані створення мультфільму (4 год.)

Теоретична частина. Сценарист, режисер, художник-мультиплікатор, оформлювач, дизайнер, звукорежисер, фотовідеооператор, монтажер, продюсер – творча команда мультиплікаторів.

Практична частина. Розподіл обов'язків серед гуртківців. Створення знімальної групи мультиплікаторів.

7. Об'ємні форми (6 год.)

Теоретична частина. Поняття об'ємної форми, передача об'єму на площині. Поняття тіні та світлотіні. Скульптура: суть поняття, різновиди, техніки виконання, матеріали. Поняття пластичних матеріалів (пластилін, глина, солоне тісто), особливості роботи з ними. Рельєф. Малювання пластиліном.

Практична частина. Ліплення з пластичних матеріалів (за вибором дітей) нескладних барельєфів та виробів об'ємної форми: овочів, фруктів тощо. Пластичні ігри: ліплення фігур тварин, комах та людей у статичному положенні та русі; розігрування з ними сценок-імпровацій, сценок-мініатюр.

8. Розробка алгоритму роботи над створенням анімаційного фільму (10 год.)

Теоретична частина. Індивідуальна робота. Пошук теми, ідеї майбутнього анімаційного етюдю. Написання сценарію.

Практична частина. Індивідуальна робота. Розкадрування, розробка і створення персонажів і декорацій до анімаційного етюдю.

9. Зображення коміксів (16 год.)

Теоретична частина. Поняття сюжет роботи та композиція.

Практична частина. Мистецтво створення коміксів. Зарисовки персонажів, головних героїв для коміксів. Створення сюжету та тематики. Колективна робота при малюванні коміксів: деталізація персонажів, фону, краєвиду, тематики, поетапне опрацювання над послідовністю зображуваних сторінок з сюжетом, озвучення, ролі, кольорове вирішення зображуваного середовища. Покадрова ескізна анімація при створенні коміку. Колективне виконання коміксів у стилі фентезі, фантастики, пригод та інших жанрів зображення. Використання образу на основі мультиків, тварин, птахів, фантастичних істот, міфологічних творінь античних часів та різних епох. Створення вихованцями улюбленого героя та наділення його рисами за власним творчим задумом. Комікс-казка. Пригодницький комікс. Комікс-фантастика. Науково-популярний комікс.

10. Робота над анімаційним фільмом (36 год.)

Теоретична частина. Командна робота над анімаційним фільмом. Відбір кращої пропозиції сюжету. Написання сценарію.

Практична частина. Розкадрування, розробка і створення персонажів і декорацій до анімаційного фільму. Зйомка мультфільму, монтаж, озвучування.

11. Графічні техніки. Анімаційні 3-d малюнки (16 год.)

Теоретична частина. Графіка: суть поняття, коротка історія, різновиди, основні виражальні засоби. Графічні техніки. Техніки малювання тушшю: малювання пером, малювання пензлем, малювання паличками.

Практична частина. Виконання графічних малюнків в різних графічних техніках. Створення персонажів у техніці об'ємної 3-D графіки. Виготовлення на ватмані графічних текстур і фактур за допомогою гелевої або кулькової ручки, фломастерів; створення персонажів. Зображення зооморфних (тварини, птахи, плазуни, комахи), рослинних мотивів, фентезі та фантастичних образів. Лінії і форми в інтер'єрі. Лінії в архітектурі. Лінії у міських та сільських краєвидах. Лінія та настрій. Міміка людини, тварин. Силуетні рухи тварин. Малювання міських, сільських пейзажів, картин природи, людей та тварин у статичному положенні та русі.

12. Підсумок (2 год.)

Теоретична частина. Підсумкове заняття гуртка. Виготовлення афіші. Прем'єра мультфільму. Відзначення кращих гуртківців.

Вихованці мають знати і розуміти:

- правила поведінки у студії, техніку безпеки, кібербезпеки, правила роботи з комп'ютерами та іншими технічними засобами тощо;
- основні властивості кольору, лінії, об'єму;
- історію створення анімації;
- види анімації;
- основні елементи анімації, тобто рух у кадрі, композиція кадру, план, ракурс;
- алгоритму роботи над створенням анімаційного фільму;
- основні елементи композиції літературного твору;
- традиційні і нетрадиційні види творчості;
- види мистецтва, споріднені з кіно;
- українські народні традиції та свята;
- розуміти поняття захист авторського права.

Вихованці мають вміти і застосовувати:

- розпізнавати основні та створювати нові кольори;
- розпізнавати лінії у місті і у природі;
- спостерігати за поведінкою людей, тварин, відображати їхню поведінку, міміку, рухи;
- працювати у графічній програмі персонального комп'ютера для створення анімації;
- створювати власних анімаційних героїв (мальованих, ліплених або лялькових);
- працювати у графічній програмі для створення відеосюжетів;
- складати маленькі твори за композицією, вірші, загадки, лічилки та ін.;

У вихованців мають сформуватися такі компетентності:

- практичної роботи з гуашшю, аквареллю, вуглем, пастеллю;
- роботи із глиною та пластикою;
- літературної та сценарної творчості;
- роботи з відеокамерою (рух окремих предметів);
- роботи з фотоапаратом;
- роботи з технічним оснащенням для створення анімації;
- роботи з персональним комп'ютером;
- роботи з графічним планшетом;
- виготовлення художніх об'єктів необхідних для зйомки;
- роботи зі складовими художньої, режисерської, операторської майстерності;
- виконання колажів, коміксів;
- створення власних анімаційних героїв;
- розкадрування, освітлення й озвучування фільму;
- підготовки, презентації та захисту творчої роботи;
- участі у кінофестивалях, конкурсах.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ

№ з/п	Найменування обладнання	Кількість
Технічні засоби		
1.	Персональні комп'ютери, підключені до мережі Internet	12
2.	Принтер	1 шт
3.	Сканер	1 шт
4.	Освітлювальна апаратура	комплект
5.	Відеознімальна техніка	2
6.	Фотоапарат	4
Програмне забезпечення		
1.	Операційна система Windows	
2.	Браузер Google Chrome	
3.	CorelVideoStudio чи VideoMaker, AdobePhotoshop, Krita версія від 9.0. тощо	
Художнє обладнання		
1.	Мольберти	11 шт
2.	<u>Інструменти</u> Ножиці побутові Пензлі різних розмірів Лінійка дерев'яна 300 мм Стеки для ліплення Дощечки для ліплення Палітри Стакани для води	5 шт 10 наб 8 шт 8 наб 10 шт 15 шт 15 шт
3.	<u>Матеріали</u> Акварельні фарби Графічні олівці Гуаш Кольорові олівці Фломастери Пластилін	5 наб 5 наб 4 наб 8 наб 5 наб 8 наб

ЛІТЕРАТУРА

1. Антонович Є.А., Свид С.П., Шпільчак В.А. Поглиблене вивчення образотворчого мистецтва. — К., 1990.
2. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество. — М., 1987.
3. Алексеев С.С. О цвете и красках. М., 1962.
4. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея / Э. Арнольди. — Л. : Искусство, 1968. — 212 с.
5. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. Асенин. — М. : Искусство, 1974. — 228 с.
6. Асенин С. Иржи Трнка — тайна кинокуклы / С. Асенин. — М. : ВБПК, 1982. — 78 с.
7. Асенин С. Йон Попеску — Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. Асенин. — М. : ВБПК, 1986. — 41 с.
8. Асенин С. Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино / С. Асенин. — М. : Искусство, 1986. — 308с.
9. Вано И. Рисованный фильм / И. Вано. — М.: Госкиноиздат, 1950. — 87.
10. Волков А. Анимационная фантастика 80-х годов / А. Волков. — Детская литература, 1991. — № 5. — С.17.
11. Волков А. — Цвет в живописи / А. Волков. — М. : Искусство, 1984. — 214с.
12. Выготский Л. Психология искусства / Л. Выготский. — М. : 1968. — 573с.
13. Гамбург Е. Тайны рисованного мира / Е.Гамбург. — М. : Искусство, 1991. — 120 с.
14. Гамбург Е., Пекар В. Художники ожившего рисунка / Е. Гамбург, В. Пекар — М.: ВБПК, 1984. — 64 с.
15. Гинзбург С. Очерки теории кино / С. Гинзбург. — М. : Искусство, 1974. — 264 с.
16. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм / С. Гинзбург. — М.: Искусство, 1957. — 286 с.
17. Головня А. О кинооператорском мастерстве / А. Головня. — М. : ВГИК, 1970. — 152 с.
18. Горпенко В. Пластика фільму / В. Горпенко. — К. : Мистецтво, 1983. 99 с.
19. Горяева М.А. «Первые шаги в мире искусства». М., 1991.
20. Глинская И.П. Изобразительное искусство. Методика обучения в 4-6 классах. Учебно-методическое пособие. — К.: 1981.
21. Довженко О. Твори. В 5-ти т. / О.Довженко. — К. : Дніпро, 1984.
22. Волков А.А. Иванов-Вано Иван Петрович Кадр за кадром / А. А. Волков. — М. : Искусство, 1980. — 240 с.
23. Каранович А. Мои друзья куклы / А. Каранович. — М. : Искусство, 1971. — 175 с.

23. Крижанівський Б. Мальоване кіно України/Б. Крижанівський. – К. Мистецтво, 1968. – 155 с.
24. Крижанівський Б. Мистецтво мультиплікації / Б.Крижанівський. – К.: Рад. школа, 1981. – 117 с.
25. Комаровська О.А., Руденко І.В. Орієнтовне календарне планування уроків за програмою «Мистецтво». 8 клас./ Книга для вчителя дисциплін художньо-естетичного циклу. - Харків: ПП „Торсінг плюс”, 2006. – с.762-768.-0,7.
26. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры /Л. Кулешов. – Госкиноиздат, 1941. – 464 с.
27. Масол Л.М., О.В. Гайдамака, Е.В. Белкіна, О.В. Калініченко, І.В. Руденко. Методика навчання мистецтва у початкової школі: Посібник для вчителів. – Х.: Веста: Вид-во „Ранок”, 2006. – 256 с. – 16,0.
28. Маэстри Д. Секреты анимации персонажей / Д. Маэстри. – СПб : Питер, 2002. – 224 с. – ISBN 5-94723-026-7.
29. Милборн А. Я рисую мультики / А. Милборн. – М. : Росмэн, 2003 – 60
30. Мусієнко О. Кіноосвіта: проблеми, здобутки, перспективи / О. Мусієнко. – К. : Мистецтво, 1985. – 116 с. – ISBN 966-7584-70- 7.
31. Неменский Б. Мудрость красоты. О проблемах эстетического воспитания / Б. Неменский. – М. : 1987. – 253 с.
32. Норштейн Ю. Все это было бы смешно / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1991. – С.136.
33. Норштейн Ю. Движение / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1988.– №10. – С.103.
34. Норштейн Ю. Движение. Ч.2. / Ю.Норштейн // Искусство кино. – 1989. – №4. – С.107.
35. Сивоконь Е. Если вы любите мультипликацию / Е. Сивоконь. – К.: Мистецтво, 1985. – 150 с.
36. Тарковский А. Запечатлённое время / А.Тарковский. // Искусство кино. – 1967. – №4. – С.68.Усов Ю. В мире экранных искусств / Ю.Усов. – М., 1995. – 224 с. – ISBN 5-86949-014-6.
37. Трач С.К. Уроки образотворчого мистецтва в 9 класі: посібник для вчителя. – Т.: навчальна книга. – Богдан, 2006. – 96 с.
38. Юный художник. — М., 1985.
39. Чарівний пензлик. Книга для вчителя: Авторські уроки з образотворчого (візуального) мистецтва в 5-7 класах: Посібник для вчителя: У 2 ч. Ч. 2 / Упоряд. Ж.С. Марчук, О.В. Ночвінова. – Х.: Веста: Видавництво «Ранок», 2005. – 192 с.
40. «Художня культура». Навчальний посібник для учителів ЗНЗ. Матеріали для проведення уроків предмета «Художня культура». 9 клас. – Львів «ВД Артклас», 2009. – іл.

41. Хитрук Ф. Понять даже то, что трудно вообразить. Разборы и размышления / Ф. Хитрук // Искусство кино. – 1989. – №6. – С.110.

42. Шупик О. Мистецтво мультиплікації / О. Шупик. – К.: Наукова думка, 1983. – 135 с.