

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №14
имени Героя России Дмитрия Шектаева»

Принята на заседании
Педагогического совета
от «02» 11 2024 г.
Протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ «СОШ №14»
Т.В. Ощепкова Ощепкова Т.В.
«02» ноября 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
художественно-технической направленности
«МУЛЬТстудия»

Возраст учащихся 7-11
срок реализации – 1 года

Автор-составитель:
Сухаревич Анна Олеговна
Педагог дополнительного образования

Североуральский городской округ, пос. Калья
2024 г.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

1.2 Цели и задачи программы

1.3 Содержание программы

1.4 Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

2.2 Оценочные материалы

2.3 Методические материалы

2.4 Список литературы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка. Дети знакомятся с лепкой, фотографией, декоративно-прикладным искусством, музыкой, литературой, театром, а также изучают и используют компьютерные технологии. На занятиях каждый ребенок может выступать в роли оператора, сценариста, режиссера мультипликатора (аниматора), художника, актера и композитора, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видео-продукта. Дети сами придумывают сюжет, создают персонажи и декорации, снимают и принимают участие в монтаже.

Программа «МУЛЬТстудия» имеет техническую направленность, и направлена на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа данного курса посвящена обучению школьников азам мультипликации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МУЛЬТстудия» составлена на основе следующих нормативно-правовых актов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ № 273).

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Письмо Минобрнауки России 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»).

Актуальность:

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 детей. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе 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 усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. 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».

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Адресат.

Программа предназначена для детей в возрасте 7–11 лет без предъявлений требований к знаниям и умениям.

Программа рассчитана на 102 часов, срок реализации данной программы 34 учебные недели.

Форма обучения – очная.

Минимальное число детей, одновременно находящихся в группе, - 8
максимальное – 13.

Состав группы постоянный, является основным составом направления «МУЛЬТстудия».

Срок освоения программы - 1 год.

Формы обучения.

На занятиях применяются различные формы работы:

-индивидуальная;

-фронтальная;

-групповая.

Индивидуальная форма подразумевает взаимодействие педагога с одним обучающимся; позволяет, не уменьшая активности обучающегося, содействовать выработке навыков самостоятельной работы.

Фронтальная форма предусматривает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся.

В ходе групповой работы обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Виды занятий, применяемые в учебном процессе.

Основной формой учебного процесса в объединении остаются групповые и индивидуальные теоретические и практические занятия, а также участие в конкурсах технической направленности школьного и муниципального уровня.

Формы подведения результатов:

прос;

астер-класс;

самостоятельное выполнение заданий.

1.2 Цели и задачи программы

Цель: вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.

Задачи программы:

Обучающие:

- ☐ познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- ☐ познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- ☐ формировать художественные навыки и умения;
- ☐ поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.
- ☐ Формировать владение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет.);
- ☐ привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- ☐ способствовать формированию информационной и алгоритмической культуры;
- ☐ развивать творческое мышление и воображение;
- ☐ развивать детское экспериментирование, поощрять действия по преобразованию объектов;
- ☐ способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- ☐ развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- ☐ сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- ☐ сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями.

Воспитательные:

- ☐ поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- ☐ воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- ☐ воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- ☐ способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- ☐ способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;

- ☐ воспитывать культуру работы в глобальной сети;
- ☐ воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации». Парад мульт профессий.				Практическая работа
Знакомство с программой Scratch					
	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.				Практическая работа
	Создание персонажа, придумывание сюжета.				Практическая работа
	Как оживить картинку. Учим персонажа мультфильма говорить и ходить.				Практическая работа
	Смена костюма и фона.		3		Практическая работа
	Знакомство с процессом анимации.		3		Практическая работа
Кукольная анимация					
	История кукольной анимации. Придумывание сюжета.				Практическая работа
	Для чего нужны декорации. Подготовка декораций.				Практическая работа
	Как куклы двигаются. Подготовка кукол героев. Съемка мультфильма.				Практическая работа
	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.				Практическая работа
	Просмотр и обсуждение.				Практическая работа

Плоскостная анимация					
	История на бумаге. Придумывание сюжета.				Практическая работа
	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.				Практическая работа
	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.				Практическая работа
	Мы-аниматоры.				Практическая работа
	Мы-звукорежиссеры. Монтаж фильма.				Практическая работа

Пластилиновая сказка

	Проект «Пластилиновая сказка». Просмотр пластилинового мультфильма, беседа, выбор сюжета.				Практическая работа
	Разработка сценария, названия.				Практическая работа
	Изготовление декораций, героев, передача характера, образа.				Практическая работа
	Покадровая съемка сюжета, обработка правильной постановки персонажа в кадре.				Практическая работа
	Продолжать развивать у детей умение использовать современную аппаратуру. покадровая съемка сюжета.				Практическая работа
	Озвучивание героев, сюжета.				Практическая работа
	Наложение голоса, музыки. Монтаж анимации.				Практическая работа
	Презентация собственного пластилинового мультфильма.				Практическая работа

Сыпучая анимация «Кофейная история»

	Из чего можно сделать мультик? Создание кофейной истории.				Практическая работа
	Использование кофе в анимации.				Практическая работа
	Песочные истории. Придумывание сюжета.				Практическая работа
	Живой песок. Рисование на песке.				Практическая работа
	Ожившие картины. Съемка песочной истории.				Практическая работа
	Как «поет» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж.				Практическая работа
	Жили были дед да баба.....				Практическая работа
	Сказка оживает.				Практическая работа
	Озвучивание мультфильма. Монтаж.				Практическая работа
	Работа на свободную тему(подготовка к защите проекта)				Практическая работа
	Защита проекта.				
Всего					

Содержание учебного плана

водное занятие.

Дошкольники совершают путешествие во времени. Беседа об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультияшкина». Подвижная игра «Отгадай профессию».

знакомство с программой Scratch.

Теория: Ознакомление с программой. Знакомство с интерфейсом. Для чего она нужна и где ее можно использовать?

Практика: Запуск программы Scratch. Заполнение слайдов.

Настройка эффектов анимации.

Теория: Как создать персонаж, придумать сюжет анимации.

Практика: Работа в программе Scratch. Работа в окне «Анимация».

изучение возможностей программы Scratch.

Теория: Как оживить персонаж?

Практика: Работа в программе. Учим персонаж ходить и говорить.

Придумываем (выбираем) текстовое сопровождение

создание слайдов мультфильма.

Практика: Работа в программе Scratch. Разрабатываем слайды с дизайном, на которых будут размещены рисунки и текст. Придумываем (выбираем) костюм и фон.

знакомство с анимацией. Просмотр мультфильма.

Практика: Демонстрация мультфильма.

кукольная анимация.

Теория: История кукольной анимации.

Практика: Просматривают кукольные мультфильмы. Разрабатывают совместно с учителем сценарий мультфильма.

для чего нужны декорации? Подготовка декораций.

Теория: Для чего нужны декорации? Для чего они служат? Как их использовать?

Практика: Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму:

Различные фоны на которых происходит действие мультфильма. Установка декораций для съемок на специальном станке.

как куклы двигаются.

Практика: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

звучиваем мультфильм. Монтаж.

Практика: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков.

Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

просмотр и обсуждение.

Практика: Просмотр мультфильма. Подведение итогов.

история на бумаге.

Теория: Беседа о технике перекладки.

Практика: Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю. Норштейн «Сказка сказок»). Совместно с учителем сочиняют занимательную историю, дополняют ее детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры».

как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.

Теория: Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.

Практика: Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

для чего нужны декорации. Подготовка листов декораций.

Теория: Повторяют сюжет придуманной сказки.

Практика: Работа в микро -группах: рисуют и вырезают фон для декораций. Игра «Найди отличия».

дети-аниматоры.

Практика: На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка».

дети-звукорежиссеры.

Практика: Игра «Говорим разными голосами». При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

проект «Пластилиновая сказка».

Теория: Просмотр пластилинового мультфильма.

Практика: Беседа, выбор сюжета.

разработка сценария, названия.

Практика: Построение сюжета. Типы сюжетов. Выбор сказки. Пробная работа.

изготовление декораций.

Практика: изготовление декораций, героев, передача характера, образа.

съемка сюжета.

Практика: Покадровая съемка сюжета, отработка правильной постановки персонажа в кадре.

продолжаем проект «Пластилиновая сказка»

Практика: Продолжать развивать у детей умение использовать современную аппаратуру, покадровая съемка сюжета.

Пластилиновая сказка».

Практика: Озвучивание героев, сюжета.

«Пластилиновая сказка»

Практика: наложение голоса, музыки. Монтаж анимации.

презентация собственного пластилинового мультфильма.

создание кофейной истории.

Теория: Совместно с учителем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, описанием декораций.

Практика: Игра «Фантазеры».

26. Использование кофе в мультипликации.

Практика: Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

27. Песочные истории. Придумывание сюжета.

Теория: Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с техникой безопасности при играх с песком.

Практика: Разрабатывают совместно с учителем сценарий мультфильма.

28. Оживший песок. Рисование на песке.

Практика: Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение».

29.Ожившие картин. Съёмка песочной истории.

Практика: Подбор освещения, компоновка кадра.

Организация фиксации. Процесс съёмки.

30.Как «поет» песок?

Практика: Выбор звуков и музыкального сопровождения.

31.Жили-были дед да баба...

Практика: Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микро-группах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры».

32.Сказка оживает.

Практика: Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре. Осмотр материала съёмки.

33.Озвучивание мультфильма. Монтаж.

Практика: Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

34.Работа на свободную тему.

Практика: ребята сами выбирают тему занятий(рисование, создание анимационной открытки и тд.)

1.4 Планируемые результаты

В ходе реализации программы «МУЛЬТстудия» у обучающихся формируются систематические знания, необходимые для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении всего курса учащиеся изучили базовые основы создания мультфильмов.

В результате освоения программы достигаются следующие результаты:
предметные:

- ☐ знать основы мультипликации;
- ☐ уметь пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- ☐ процесс создания пластилиновой анимации;
- ☐ лепить плоского героя из пластилина;

☐ менять положение героя относительно фона;

☐ создавать героя по отдельным частям;

задавать движение фигурке;

метапредметные:

☐ уметь формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы, разбивать ее на этапы выполнения;

☐ развить фантазию, мышление, внимание, воображение и мотивацию к учебной деятельности;

☐ уметь вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств информационных технологий;

☐ уметь проверять свои решения и улучшать результат проекта исходя из результатов тестирования;

☐ ☐ уметь работать в команде;

личностные:

☐ развить коммуникативные навыки: научить излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

☐ освоить навыки презентации;

☐ сформировать такие качества личности как: ответственность, исполнительность, ценностное отношение к деятельности, аккуратность.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

Компьютерный класс оборудован в соответствии с профилем проводимых занятий и имеет следующее оборудование, ноутбуки, программное обеспечение, интерактивная доска. Количество единиц оборудования и материалов приведен из расчета продолжительности образовательной программы (108 часа) и количественного состава группы обучающихся (12 человек).

Презентационное оборудование

- ☐ видеокамера с функцией покадровой съемки;
- ☐ штатив, на который крепится видеокамера;
- ☐ настольная лампа;
- ☐ компьютер с программой для обработки отснятого материала ;
- ☐ подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- ☐ диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- ☐ художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- ☐ устройство для просмотра мультипликационных фильмов:
 - Интерактивная доска– 1 шт.,
 - Проектор – 1 шт.

Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования со специальными знаниями в области компьютерной графики.

Оценочные материалы

- ☐ Демонстрация результата участие в проектной деятельности в соответствии взятой на себя роли;
- ☐ экспертная оценка материалов, представленных на защиту проектов;
- ☐ тестирование;
- ☐ кроссворды и ребусы;

- фотоотчеты и их оценивание;
- подготовка мультипликационных фильмов.

Методические материалы

Образовательный процесс по данной программе предполагает очное обучение.

Методы обучения и воспитания *Методы обучения:*

словесный метод - устное изложение, беседа.

наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.

практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.

бъяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)

продуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

исследовательско-поисковый метод (дети участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

исследовательский метод — овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы..

Методы воспитания:

стимулирование.

мотивация.

метод поощрения.

анализ деятельности и общения

Формы организации образовательного процесса *Основными*

формами организации образовательного процесса являются:

• Групповая

Ориентирует учащихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя операционную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получались быстрее и качественнее.

- *Фронтальная*

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу учащихся детей через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- *Индивидуальная*

Предполагает самостоятельную работу учащихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори». Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества учащегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить учащихся к участию в выставках и конкурсах

Формы организации учебного занятия

- традиционное занятие по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- практическая часть,
- подведение итогов;

- занятие-экскурсия:

- на выставку — с познавательной целью (изучение творческих достижений сверстников),

- в парк — с практической целью (сбор природных материалов);

- беседа-презентация по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- наглядная демонстрация,
- обсуждение,
- подведение итогов;

- итоговое занятие

- игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся.

Педагогические технологии

Данная программа основывается на игровой технологии, кейс-технологии и технологии проектной деятельности, которые подразумевают коллективную

работу в малых группах, личностно-ориентированной технологии обучения, мозговой штурм

Алгоритм учебного занятия

рганизационный момент.
бьяснение задания.
рактическая часть занятия.
одведение итогов.
ефлексия.

Дидактические материалы

Данная программа предполагает наличие следующего раздаточного материала:

- карточки с типами задач;
- карта пользовательского опыта;
- шаблоны презентаций;
- демонстрационные материалы (фотографии, рисунки, видеоролики);
- демонстрационные проекты.

Список литературы

Список литературы для педагогов

- . Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
- ондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
- ондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
- айсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
- олованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
- ронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
- алогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
- ткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
- азакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
- иркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
- олеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.

расный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.

верезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.

Интернет-ресурсы:

- Мультфильмы своими руками.

Список литературы для учащихся

оярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.

иноведческие записки. Журнал. № 52, 73, 80. М., 2001, 2005, 2006.

ожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.

аши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.

нциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.:

Алгоритм, 2006.

о

б

е

р

т

М

а

к

к

и

«

И

с

т

о

р

и

я

н

а

м

и

л

л

и

о

н