

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Основная литература

1. [3ds MAX 9 / А. С. Стиренко. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 544 с.](#)
2. [3DS MAX 9 : Эффективные приемы работы / Чумаченко И.Н. — М. : НТ-Пресс, 2007. — 656 с.](#)
3. [3ds max. Материалы, освещение и визуализация / М.Н. Маров. — Ростов н/Д : Питер, 2005. — 475 с.](#)
4. [Анимация персонажей в 3D Studio MAX. — Б.и., 2002. — 267 с.](#)
5. [Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 : учебн. пособие / И. Б. Аббасов. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 224 с. : ил.](#)
6. [Божко А. Н. 3D моделирование : учеб. пособ. / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — М. : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2007. — 392 с. : ил.](#)
7. [Верстак В. 3d Max на 100% : учеб. пособ. / А. Н. Божко, Д. М. Жук, В. Б. Маничев. — М. : МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2006. — 415 с. : ил.](#)
8. [Дизайн архитектуры и интерьеров в 3ds Max Design 2012 / О. С. Миловская. — СПб : БХВ-Петербург, 2012. — 240 с.](#)
9. [Лесняк В. Графический дизайн \(основы профессии\) / В. Лесняк. — \[б. м.\] : Index Market, 2011. — \[415 с.\].](#)
10. [Лучшие трюки и эффекты в Photoshop, Corel DRAW, 3ds Max : Полноцветное издание / Ю.А. Гурский, С.В. Бондаренко, М.Ю. Бондаренко. — СПб. : Питер, 2007. — 224 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Плагины 3ds MAX 6 в примерах / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. — М.: КомБук, 2004. — 608 с.](#)
13. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард — М : Эксмо, 2016. — 392 с.](#)
14. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
15. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
16. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)
17. [Энциклопедия 3ds Max 2008 / М. Н. Маров. — СПб. : Питер, 2009. — 1392 с.](#)
18. [Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. — СПб. : БХВ-Петербург, 2004. — 240 с. — 5-94157-411-8](#)
19. [Gilland J. Elemental Magic. — \[б. м.\] : Elsevier, 2009. — 31 с. : ил.](#)
20. [Keller E. Introducing ZBrush. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 312 с. : ил.](#)

### Дополнительная литература

1. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
2. [Анимация персонажей в 3D Studio MAX / Рис Стефани. — 2002. — 267 с.](#)
3. [Бесчастнов Н. П. Художественный язык орнамента : учеб. пособ. для студ. вузов / Н. П. Бесчастнов. — М. : ВЛАДОС, 2010. — 335 с. : ил. — Изобразительное искусство. — 978-5-691-0 1702-5.](#)

4. Буске Мишель, 3D Моделирование, снаряжение и анимация персонажей в Autodesk 3ds max 7.:Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 272с.
5. Джамбруно М. Трехмерная графика и анимация. – М.:Вильямс, 2003. – 640с.
6. [Залогова Л. А.3D моделирование : элективный курс : учеб. пособ. / Л. А. Залогова. — М. : БИНОМ, 2005. — 212 с.](#)
7. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.
8. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.
9. Ли К. 3ds Max: Искусство трехмерной анимации. Platinum Edition. – К.:ДиаСофт, 2005. – 896 с.
10. [Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 2 : Средневековое искусство, ренессанс, XVII - XIX века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 250 с. : ил. — 5-88896-124-8. Худ. отд.](#)
11. [Орнамент всех времен и стилей : в 2-х т.. Т. 1 : Античное искусство, искусство Азии, средние века / гл. ред. Т. И. Хлебнова ; пер. с франц. Б. Б. Павлова. — М. : АРТ-РОДНИК, 2004. — 267 с. : ил. — 5-88896-122-1. Худ. отд.](#)
12. Ратнер П. Трехмерное моделирование и анимация человека. – М.:Вильямс,2005. – 272с.
13. [Рис С. Анимация персонажей в 3D Studio MAX. — Б.и., 2002. — 267 с.](#)
14. [Цветовая гармония интерьера : Планировка и оформление. — \[б. м.\] : Ниола 21-й век. — 124 с. : ил. — Ваш дом. — Академия](#)

#### Интернет-источники

1. 12 законов и принципов анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.cgarian.ru/online-shkola/12-zakonov-i-principov-animacii.html>
2. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
3. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
4. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
5. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT\\_egk4oL677TB\\_UsplRHA9AI7ZalQ0-&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yjD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZalQ0-&index=1)
6. 3D-box. — [Электронный ресурс].— режим доступа <http://3d-box.ru>
7. Render.ru. — [Электронный ресурс].— режим доступа <http://render.ru>
8. 3d easy. — [Электронный ресурс].— режим доступа <http://3deasy.ru>