

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ И.А.Федоричева

_____ 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ АНИМАЦИИ**

Уровень основной образовательной программы – бакалавр

Направление подготовки – 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн

Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2018 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

		Очная							Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ.(семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час..	Контрольная работа	Форма контроля
4	8	108/3	44	16	28	64	-	ДифЗачет (8)	4	8	108/3	16	10	6	92	+	ДифЗачет (8)
Всего		108/3	44	16	28	64	-		Всего		108/3	16	10	6	92	+	

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработала _____ В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М.Матусовского)

Протокол № _____ от _____ 2019 г. Зав. кафедрой _____ А. В. Закорецкий

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства _____ Н. Г. Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Основы анимации» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавр) и адресована студентам 4 курса (VIII семестр) направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой Графического дизайна.

Содержание дисциплины охватывает темы таких анимационных техник, как компьютерная перекладка и ее вариации, рисованная компьютерная анимация и ее вариации. Дисциплиной предусмотрено изучение анимационных редакторов и комплекса вспомогательных программ для работы с фото и видео.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 з. е., 108 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 16 часов для очной формы обучения и 10 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 28 часов для очной формы обучения и 6 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 64 часа для очной формы обучения и 92 часа для заочной формы обучения.

И итоговый контроль в форме дифференцированного зачета – 3 семестр для очной формы обучения и заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Основы анимации», ознакомление студентов с основами двумерной компьютерной и классической анимации, которые давно заняли свое место в таких областях, как мультипликация, кино, реклама, образование, компьютерные игры.

Задачи дисциплины:

- Овладение знаниями о сущности и специфике мультипликации разных жанров;
- Применение полученных теоретических знаний на практике;
- Приобщение студентов к искусству мультипликации, к секретам ее создания;
- Ознакомить студентов с шедеврами мировой мультипликации;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Основы анимации» относится к вариативной части блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Компьютерная графика», «Основы композиции. Теоретический курс», «Пластическая анатомия», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как «История мировой культуры» и «Академический рисунок».

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 54.03.01 Дизайн (Графический дизайн)

Общекультурные компетенции (ОК)

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-10	способность к абстрактному мышлению анализу, синтезу;

Общепрофессиональные компетенции (ОПК)

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-10	способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам;

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- технологические особенности работы в методе перекладки
- общие принципы двумерной анимации
- основы работы со сценарием
- особенности принципов анимации Диснея
- особенности создания двумерной компьютерной анимации методом перекладки в программе Adobe Flash
- принципы создания перекладки, твин-анимации и покадровой анимации;
- особенности создания мультфильмов в разных техниках;
- принципы классической анимации
- способы синхронизации видеоряда с аудиофайлом
- наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных типов анимационных проектов
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- Планировать собственную деятельность
- Разрабатывать фоны и панорамы для анимационных проектов
- Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации
- Использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимационных проектов
- Использовать основы цветоведения в создании световоздушной перспективы и колористического решения композиции
- проводить проектный анализ анимационного проекта
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой анимационного проекта
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта
- использовать программы записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона

- импортировать графические изображения, созданные с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов							
	очная форма				заочная форма			
	всего	в том числе			всего	в том числе		
		л	п	с.р.		л	п	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Раздел I Анимация в Adobe Flash и Anime Studio								
Тема 1. Интерфейс Adobe Flash	8	2	2	4	7	2	-	5
Тема 2. 12 принципов анимации Диснея	7	2	-	5	9	1	-	8
Тема 3. Предпроизводственный и производственный этапы в анимационном фильме	14	2	4	8	12	1	1	10
Тема 4. Техника перекладки средствами Adobe Flash	15	1	6	8	14	1	1	12
Тема 5. Техника рисованной анимации средствами Adobe Flash	14	1	4	9	14	1	1	12
Тема 6. Работа с монтажом и звуком анимационного ролика	10	2	2	6	12	1	1	10
Тема 7. Интерфейс Anime Studio	10	2	2	6	11	1		10
Тема 8. Скелет двумерного векторного персонажа	14	2	4	8	12	1	1	10
Тема 9. Создание анимационной сцены со сложным персонажем	16	2	4	10	17	1	1	15
Всего по I разделу	108	16	28	64	108	10	6	92

6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ 1. АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH И ANIME STUDIO (VIII СЕМЕСТР)

Тема 1. Интерфейс Adobe Flash. Понятия «анимация» и «мультипликация». Панели инструментов. Таймлайн. Ключевые кадры. Свойства слоя. Символы графика и муви клип. Зацикленная анимация. Сцены. Рендер анимационной сцены. Сохранение анимации.

Тема 2. 12 принципов анимации Диснея. Появление принципов анимации в работе диснеевских художников-аниматоров. Формулирование принципов аниматорами Френком Томасом и Олли Джонстаном. Значение 12 принципов в мировой анимации. Примеры использования принципов анимации в различных мультфильмах.

Тема 3. Предпроизводственный и производственный этапы в анимационном фильме. Анимационная индустрия. Схема создания мультфильма. Раскадровка и аниматик. Многообразие инструментов аниматора. Стопкадровая и компьютерная анимация, их подвиды. Особенности анимационных техник. Достоинства и недостатки отдельных анимационных техник.

Тема 4. Техника перекладки средствами Adobe Flash. Работа с контейнерами. Автоматизация анимационных фрагментов. Лимитированная анимация. Строеие персонажа марионетки в Adobe Flash CS 4. Анимация по сплайну. Создание плоской куклы для мультфильма. Поворот головы и фигур куклы марионетки. Импорт деталей марионетки. Библиотека символов. Твин анимация марионетки. Костная анимация в Adobe Flash CS 4.

Тема 5. Техника рисованной анимации средствами Adobe Flash. Особенности техники рисованной компьютерной анимации. Горячие клавиши. Работа с калькой. Работа с камерой. Фильтры в работе с эффектами. Тайминг в построении рисованного движения. Схемы походок и типовых движений персонажа.

Тема 6. Работа с монтажом и звуком анимационного ролика. Анимационный проект, его составляющие. Видео форматы. Программы для конвертации видео. Последовательность кадров и работа с ней. Монтаж частей мультфильма в Adobe Flash и Sony Vegas. Плановость в мультфильме. Работа со звуком.

Тема 7. Интерфейс Anime Studio. Панели инструментов. Виды слоев. Анимация формы. Контроллеры в Anime Studio.

Тема 8. Скелет двумерного векторного персонажа. Создание скелета персонажа. Управляющие кости. Реперент. Область влияния кости. Создание объекта из простых форм. Маскирование. Текстура на коже и одежде персонажа. Создание экшенов. Переключатели. Создание поворота головы и туловища персонажа.

Тема 9. Создание анимационной сцены со сложным персонажем. Создание и настройка сложного персонажа. Работа с камерой. Инструмент перспектива. Эффект параллакса. Анимация элементов сцены. Редактирование ключевых кадров.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка дифференцированному зачету.
6. выполнение контрольной работы для студентов **заочной формы** обучения

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH И ANIME STUDIO (VIII СЕМЕСТР)

Тема №1. Интерфейс Adobe Flash

1. Основные панели инструментов.
2. Работа с таймлайном.
3. Твин анимация.
4. Движение объекта по траектории.

Термины: анимационный проект, мультфильм, окружение, фон, элемент, кадр, импорт, экспорт, сцена, символ, ключевой кадр, путь

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика (на месте, вдоль экрана).
2. Анимацию полета бабочки по траектории.

Литература: [[12](#); [16](#); [22](#); [23](#)]

Тема №2. 12 принципов анимации Диснея

1. История появления 12 принципов.
2. Значение принципов в мировой анимации.
3. Разбор 12 принципов анимации на видео примерах.

Термины: принципы Диснея, сжатие и растяжение, отказное движение, зарисовка, привлекательность, сценичность, захлест, преувеличение,

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
1. Установить рекомендованное программное обеспечение

Литература: [[13](#); [18](#); [27](#),]

Тема №3. Предпроизводственный и производственный этапы в анимационном фильме

1. Планирование анимационного проекта.
2. Программное обеспечение для анимационных проектов.
3. Что такое раскадровка в анимации.
4. Аниматик.

Термины: анимация, мультипликация, ротоскоп, кадр, рисунок, рисованная анимация, трехмерная анимация, авторская анимация, ПО, программное обеспечение, сценарий, раскадровка, аниматик, мультипликат, фазовка, промежуточные кадры, ключевые кадры, монтаж, предпроизводство, постпроизводство

Выполнить:

1. Создать раскадровку по теме (тема задается преподавателем).
2. Создать аниматик на основании раскадровки.

Литература: [[1](#); [4](#); [29](#); [30](#)]

Тема №4. Техника перекладки средствами Adobe Flash

1. Создание и настройка анимационной марионетки с помощью компьютера
2. Создание зацикленных движений персонажа
3. Просчет времени для анимации

Термины: мультфильм, персонаж, марионетка, просчет времени, цикл движения, тайминг, шарнир, твин анимация

Выполнить:

1. Создание частей марионетки (традиционными или компьютерными изобразительными средствами)
2. Подготовку персонажа марионетки в Adobe Flash к анимации.
3. Анимацию персонажа марионетки Adobe Flash (походка куклы вдоль экрана, поднятие тяжестей, произнесение фраз).

Литература: [[16](#); [22](#); [23](#); [26](#); [31](#); [32](#)]

Тема №5. Техника рисованной анимации средствами Adobe Flash

1. Основы рисованной персонажной анимации
2. Рисование черновой анимации
3. Обводка и заливка цветом готовых кадров

Термины: мультфильм, персонаж, рисованная анимация, обводка, заливка цветом, универсальная фигура, черновая анимация

Выполнить:

1. Черновую анимацию поворота головы на основе универсальной фигуры.
2. Черновую анимацию полета птицы.
3. Черновую анимацию персонажа, поднимающего тяжести, толкающего ящик.
4. Обводку и заливку одной черновой анимации из предыдущих пунктов по выбору студента.

Литература: [[5](#); [14](#); [32](#)]

Тема №6. Работа с монтажом и звуком анимационного ролика

1. Программы для монтажа и конвертации.
2. Создание готового ролика из анимационных фрагментов.
3. Синхронизация анимации и музыкального сопровождения.

Термины: монтаж, фрагмент, кадр, ролик, склейка, звук, синхронизация, рендер

Выполнить:

1. Экспорт анимации из Adobe Flash (как видео или как сиквенции кадров).
2. Сборку частей анимации в программе Sony Vegas.

3. Синхронизацию с музыкальным сопровождением и звуковыми эффектами.
4. Рендер готового ролика.

Литература: [[5](#); [12](#); [16](#); [22](#); [23](#)]

Тема №7. Интерфейс Anime Studio

1. Основные инструменты программы векторной анимации Anime Studio.
2. Типы слоев.
3. Создание анимации из примитивов.

Термины: вектор, таймлайн, слой, примитив, маска, проэкт, экспорт, сиквенция

Выполнить:

1. Анимацию прыгающего мячика.
2. Анимацию деформации круга и квадрата.

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

Тема №8. Скелет двумерного векторного персонажа

1. Инструменты создания костей.
2. Область влияния кости.
3. Иерархии костей.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость

Выполнить:

1. Простой палочный персонаж с полной настройкой скелета.
2. Анимацию походки персонажа.
3. Анимацию действия на 5-10 секунд (по выбору студента).

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

Тема №9. Создание анимационной сцены со сложным персонажем

1. Создание и настройка экшенов на костях.
2. Автоматический поворот головы и туловища.
3. Текстурирование персонажа.
4. Настройка экшена на дополнительные действия персонажа.

Термины: вектор, таймлайн, слой, кость, область влияния, иерархия, дочерняя кость, привязка, сетап, риг, управляющая кость, экшен

Выполнить:

1. Эскиз персонажа (графический редактор по выбору студента).
2. Создание частей персонажа в Anime Studio.
3. Полный сетап персонажа
4. Анимация на 15 секунд (прыжок, машет рукой, поднимает предмет, идет).

Литература: [[5](#); [13](#); [24](#)]

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами **заочной формы** обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать анимацию в соответствующем редакторе.

1. Создать анимацию вращения планет по орбите.
2. Создать анимацию стилизованных морских волн.
3. Создать анимацию движения панорамы.
4. Создать раскадровку греческого мифа (на выбор).
5. Создать раскадровку к одной сцене существующего мультфильма.
6. Нарисовать линейку персонажа-человека.
7. Нарисовать линейку персонажа-животного.
8. Анимировать с помощью твина полет воздушных шариков.
9. Анимировать текст с помощью масок.
10. Анимацию машины с фиксированной камерой.
11. Анимировать покадрово прыжок мячика с хвостиком.
12. Создать аниматик к сказке красная шапочка.
13. Создать анимацию зацикленной походки персонажа из библиотеки.
14. Создать анимацию веника, подметающего листья.
15. Создать анимацию мимики персонажа (улыбка).

7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

Для получения оценки по предмету «Основы анимации», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий». Также студент должен выполнить одно задание из списка на выбор:

1. Нарисовать раскадровку в 6 кадров к сказке «Курочка ряба».
2. Создать черновую анимацию базового человека (поворот головы).
3. Нарисовать и подготовить для анимации персонажа-марионетку.
4. Анимировать костного персонажа из библиотеки программы Anime Studio.
5. Создайте чистовой лайн к готовой черновой анимации.

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Основы анимации» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

Практические занятия - наиболее важный метод обучения по дисциплине «Основы анимации», позволяющий студентам освоить комплекс программ, необходимый как в командной, так и при одиночной работе над анимационным проектом.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
отлично (5)	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
хорошо (4)	Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
удовлетворительно (3)	Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
неудовлетворительно (2)	неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно", которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1974. — 288 с.](#)
2. [Асенин С. В. Йон Попеску Гопо: рисованный человечек и реальный мир / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. — 128 с.](#)
3. [Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1986. — 308 с.](#)
4. [Асенин С. В. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1983. — 207 с.](#)
5. [Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.](#)
6. [Кириянов Д. В. Adobe Premiere Pro CS3 и After Effects CS3 на примерах / Д. В. Кириянов, Е. Н. Кириянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2008. — 400 с.](#)
7. [Кириянов Д. В. Видеоанимация: AfterEffects, PremierePro, Flash. : Самоучитель / Д.В. Кириянов, Е.Н. Кириянова. — СПб. : БХВ-Петербург, 2007. — 256 с.](#)
8. [Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 222 с.](#)
9. [Макклауд С. Создание комикса. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 261 с.](#)
10. [Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации / Ю. Б. Норштейн. — М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. — 254 с.](#)
11. [Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие. — М. : ВГИК, 2010. — 197 с.](#)
12. [Рисуем на компьютере: Photoshop, Corel DRAW, Flash, Word / Н. И. Куприянов. — СПб. : Питер, 2006. — 128 с.](#)
13. [Ричард У. Набор для выживания аниматора / У. Ричард — М : Эксмо, 2016. — 392 с.](#)
14. [Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. — СПб : Сеанс, 2017. — 304 с.](#)
15. [Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов — М. : ВГИК, 2005. — 128 с.](#)
16. [Справка Adobe flash professional CC. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2015. — 534 с. : ил.](#)
17. [Тейлор Э. Креатив в After Effects / Э. Тейлор. — М. : Додэка-XXI, 2008. — 608 с.](#)
18. [Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.](#)
19. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.](#)
20. [Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.](#)
21. [Adobe after effects. : руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 966 с. : ил](#)
22. [Adobe flash CS4 professional. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\], 2016. — 544 с. : ил.](#)
23. [Adobe flash professional CS5. Самоучитель по анимации. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 534 с. : ил.](#)
24. [Anime Studio 6. Руководство пользователя. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 321 с. : ил.](#)
25. [Gilland J. Elemental Magic. — \[б. м.\] : Elsevier, 2009. — 31 с. : ил.](#)

26. [Preston B. Advanced animation / B. Preston — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 38 с. : ил.](#)
27. [Thomas F., Johnston O. The illusion of life Disney animation / F. Thomas, O. Johnston — \[б. м.\] : \[б. и.\], 1981. — 548 с.](#)
28. [TVP animation 9 : руководство пользователя. — \[б. м.\] : TVPaint Developpement, 2008. — 450 с. : ил.](#)
29. [Анимация как феномен культуры : Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. — М. : ВГИК, 2018. — 416 с.](#)
30. [Энциклопедия отечественной мультипликации / Составление С. В. Капкова. — М. : Алгоритм, 2006. — 816 с.](#)
31. [Асенин С. В. Иржи Трнка - тайна кинокуклы / С. В. Асенин. — М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1982. — 78 с.](#)
32. [Хогарт Б. Динамическая анатомия для художников / Б. Хогарт ; пер. А. В. Душкина. — Тула ; М. : Астрель, 2001. — 218 с.](#)

Дополнительная литература

1. Анимация и спецэффекты во FlashMX 2004 / Д. ДиХаан. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 512 с.
2. [Асенин С. В. Фантастический киномир Карела Земана / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1979. — 188 с.](#)
3. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации / Н. Д. Бабиченко. — М. : Искусство, 1964.
4. Горбатова О. В. Музыка в контексте анимации (на примере «Гадкого утенка» У. Диснея) / О. В. Горбатова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2015. — № 47. — С.139-143.
5. Кузнецова Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. — 2014. — № 3. — С. 190-194.
6. Кузнецова Е.М.О специфике мультипликации / Е.М. Кузнецова // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. — 2013. — № 23. — С. 261-264.
7. Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — 2009. — № 3. — С. 142-147.
8. Мастера советской мультипликации : сб. статей / сост. Д. Н. Бабиченко. — М. : Искусство, 1972. — 189 с.
9. [Эффективная работа: Flash MX / Э. Уотролл, Н. Гербер. — СПб. : Питер, 2003. — 720 с.](#)
10. AdobeFlash CS3 - это просто! : создаем Web - анимацию / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. — СПб : БХВ - Пертербург, 2007. — 235 с.
11. [Flash . Трюки : 100 советов и рекомендаций профессионала / Ш. Бхангал. — СПб. : Питер, 2005. — 460 с.](#)
12. [MacromediaFlash MX 2004 / Э. Андерсон, Марк Дел Лима, Стив Джонсон. — М.: НТ Пресс, 2005. — 543 с.](#)
13. MacromediaFlash MX 2004 ActionScript: Библия пользователя / Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. — М. : ИД "Вильямс", 2006. — 960 с.
14. [The giant Walt Disney word book. — \[б. м.\] : \[б. и.\]. — 143 с. : ил.](#)

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 в Anime Studio. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/contentparadise/videos>
3. Анимация и создание персонажей. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/SpindleHorse/videos>
4. Видеореференсы. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/user/kevinparry/videos>
5. Вся правда о концепт арте [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://cgmag.net/vsya-pravda-o-kontsept-arte>
15. Мульт-уроки. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCGzznSU7DyEBW3j82iFi71Q>
16. Одесская студия мультипликации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
17. Ричард Уильямс. Набор для выживания аниматора. Цикл Уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=VhX6501yJD4&list=PLBT_egk4oL677TB_UsplRHA9AI7ZaIQ0-&index=1
18. Уроки рисованной анимации в TVPaint. — [Электронный ресурс].— режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCZWaR8Fm40ilKhzJw35FXTw/videos>
19. Уроки рисованной анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UC4Qvpti1dS1KKC7PLyLl_g
20. Уроки флеш анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://flash-animated.com>
21. Хочу быть аниматором. Цикл уроков. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCR4oFFjKQKHj_fCOkBLH61w/playlists
22. Цикл уроков по флеш анимации. — [Электронный ресурс].— режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=WZom9HRkt9o&list=PLjX9SJKrPnPROi_Bc3LOBWaXi0uz61Bom&index=9

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
1	Раздел I Анимация в Adobe Flash и Anime Studio	Adobe Flash CS4; Sony Vegas 10; Freemake Video Converter; Adobe Photoshop; Sai, Anime Studio Moho